穷途末路？
小众P2P软件的昨日、今日与明日

绝对独家！
《仙剑奇侠传五》无剧透厚道报告

7月上
本期特惠价
¥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn

2011年 总第372期

大众软件®

电脑应用与游戏的第一选择





本期重磅专题：
《仙剑奇侠传五》——第一时间独家试玩评测！

新品初评： Razer星际争霸Ⅱ幽灵鼠标/索尼爱立信Xperia neo MT15i手机/AMD RADEON HD 6670/6450显卡
实用软件： 智能生活——手机摄像头玩出新花样
硬件评析： 三网融合——智能家庭的新机会
专题企划： 永恒的起点与暂时的终点——一头一尾读游戏
前线地带： 《七剑群侠传——降魔录》开发探营
评游析道： 华丽的捕鼠夹——《巫师2——王国刺客》
在线争锋： 《魔兽世界》为何流行



本期强档攻略
神鬼寓言Ⅲ



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 朱飞
白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 白云龙
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市海淀区阜石路68号院
邮政编码 100039

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年7月1日
定　　价 人民币 10.00元


穿越金庸
魔幻江湖
索菲亚
刘诗诗饰
金庸
鹿鼎記
真3D电影级网游
7月22日惊世公测
耗资8000万美金跨国研发/全明星演绎武侠版步步惊心/长达260小时全程3D动画/
超过100首交响殿堂级音乐/全程真人语音网游视听盛宴
LDJ.CHANGYOU.COM
Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
搜狐
SOHU.com
畅游
ChangYou.com
Sogou搜狗
鹿鼎记
搜狗搜索

责编手记

2011年6月初，当这期杂志的制作接近尾声时，高考的第一科开始了，那种感觉很像是小编们即将解放，随时可能庆祝胜利，考生们却刚打响了革命的第一枪，相继奔赴炼狱般的考场……小白知道，我们的读者中有许多是高三学生，当大家拿到这期杂志时，应该已经知道成绩了。你也许考得不错，得到了理想的分数，又或者发挥不佳，成绩糟糕，总之无论如何小白都希望大家抱以平常心。

像一些人说过的那样，高考只是人生中的一次经历，一次必须由自己选择方向的十字路口，它会给你留下记忆，也会影响你未来的生活，但它并非无可替代，人生中有许多比它更重要的时刻，需要你全身心地投入其中，到时你就会明白，高考与它们比起来甚至算不上一次预演。假如你此刻仍因考试结果不理想而情绪低落，希望你能想起“塞翁失马焉知非福”那句老话，因为这世上没人能预知未来，章鱼保罗其实也不行，今天所谓的“成功”也好，“失败”也罢，都不过是一个短暂的状态，只有真正意识到自己想要的生活后，人才能发挥出全部的天赋，去创造心中理想的生活，那时你就拥有了属于自己的幸福。如果觉得难以理解，眼前的一切只令你迷茫，未来甚至没有一个模糊的轮廓，那也不用担心，要知道迷茫对人来说是一种多么常见的状态，因为面对生活时，即使年龄稍大的人也会时常不知所措，只要心中相信我们必将凭借勇气和智慧，让生活变得越来越好便足够了。我希望我的读者都能拥有充实的生活，享受独特的生命，尽管向往独特的人是世界上最普通的了。最后，老编蓝星或许永远都不会知道，他键盘鼠标失灵的原因是我们每天都会悄悄地做些手脚：）

本期责编：小白

星际间的灯舞

Razer星际争霸Ⅱ幽灵鼠标

■广东 腊鸭

星际争霸Ⅱ简体中文版终于上市，玩家们又开始了任务征程和战网上的厮杀。Razer的星际争霸Ⅱ游戏外设套装正是帮助大家获得更好游戏体验和成绩的利器。

Razer星际争霸Ⅱ游戏外设套装包括SPECTRE幽灵鼠标、MARAUDER掠夺者键盘和BANSHEE女妖耳机3款产品。此次笔者自掏腰包购买了幽灵鼠标，用亲身游戏体验来为大家介绍下它在星际争霸Ⅱ中的真实表现。



镀金防氧化USB接口设计和尼龙材质的线材性能出色，耐久度高，不易缠绕





这款产品的灯光相当酷炫，我们可自定义尾部底灯、腮孔式透光孔和StarCraft透光Logo的发光颜色。进入星际争霸Ⅱ后，鼠标灯光会自动切换到APM（Actions Per Minute每分钟点击数）和灯光提示音模式，灯光效果会根据用户单位时间内点击鼠标的次数进行特定颜色的发光，也会根据灯光设置、游戏遭遇到的突发情况和特定任务进行变色和发光，虽然在使用时StarCraft透光Logo被完全覆盖，但可通过腮孔观察到灯光效果的变化



驱动界面中可设置按键功能，调整性能、灯光、提示音，可自定义宏和配置文件。DPI值有5档设置可调，支持模式切换以满足不同用户和不同使用环境。在灯光/提示音设置中，有发光和发声两个选项，后者需配合女妖耳机使用

幽灵鼠标为对称式造型，分体式左右按键设计可满足星际争霸Ⅱ高APM的要求，左侧有两个可自定义按键。其尺寸为107m×65mm×37mm，重90g，属于中等偏小的鼠标，移动起来较为顺畅。它采用银黑配色方案，底盘为黑色类肤材质，按键板和后壳为银色金属细磨砂材质，鼠标中部有半透明的StarCraft透光Logo，中后部两侧有6个腮孔式透光孔，鼠标尾部有一白色的Razer美杜莎Logo（不发光）





它采用时下流行的大脚垫设计，黑色UPE材质，在常见鼠标垫上移动很顺滑，光学组件窗口周围也安置了一块，有助于保持光头与操作面间距的稳定性，也可压平较柔软的材质，提高在柔软表面的使用能力。底盘上有一个3段式拨动开关，可调节鼠标左键触发压力。笔者测试当左键处于Low档时，左键键程略长于右键，触发压力也要比右键略小。当处于High档位时左键触发压力明显大于右键，并带有清脆的响声



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★

厂商： 雷蛇（Razer）
上市状态： 已上市
售价： 799元
附件： 说明书、保修卡、产品贴纸
咨询电话： 无（只提供网上服务）
推荐： 星际争霸Ⅱ发烧友
相似产品： 罗技G500、Steelseries xai十周年纪念版

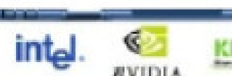
总结：

专为星际争霸Ⅱ设计的竞技产品，拥有不错的性能和功能，不过最为抢眼的还是其绚烂无比的灯光，以及和游戏内容无缝的整合。

声色俱佳
索尼爱立信Xperia neo MT15i手机

■晶合实验室 Red

在2011年移动世界大会上（Mobile World Congress），索尼爱立信曾经展示过Xperia neo MT15i，它兼顾外形设计与硬件性能，提供了较高的娱乐性，非常适合对性能有一定要求并且喜爱时尚的年轻人。作为一款搭载Android 2.3系统的机型，MT15i的核心硬件选择了成熟的方案，CPU为1GHz的Snapdragon MSM8255，GPU为Adreno 205，ROM为1GB（320MB可用空间），RAM为512MB，保证了系统的流畅运行。





不论是拍照还是听音乐，这款手机都是目前不错的选择，它具有不错的外观设计与硬件配置，支持Android 2.3系统，可兼顾实用性和时尚性，小小的缺憾是塑料外壳握持感一般，而且光滑的表面易沾染指纹。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★

厂商： 索尼爱立信（Sony Ericsson）
上市状态： 已上市
售价： 3150元
附件： 样机不详
咨询电话： 400-810-0000（售后服务）
推荐： 对拍照、播放音质等功能要求较高的用户
相似产品： HTC Desire HD、三星i9000、魅族M9

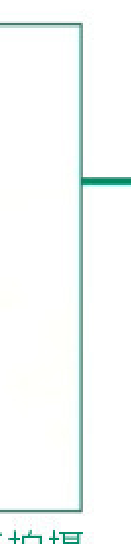


后置摄像头搭配了810万像素的“Exmor R for Mobile”影像传感器，最大光圈f2.4，支持自动对焦、笑脸识别等功能，拍照效果堪比低端卡片机，在弱光条件下也有不错的成像效果，并有用于补光的LED闪光灯，支持720P视频拍摄



HDMI、miniUSB、3.5mm音频接口均设计在顶端。手机的音频播放效果较好，适合搭配高灵敏度、低阻抗的耳塞





手机后部还有第二个麦克风，用于拍摄视频时更好地记录声音

前置摄像头为视频通话做好准备，分辨率为640×480

机身尺寸为116mm×57mm×13mm，重约126g，弧线设计令机身显得很薄，拍照、开关机、音量调节按钮均设计在机身右侧，因此当横向握持拍照时，快门的位置也恰到好处



手机后部下方有一个小巧的扬声器，外放音质出色



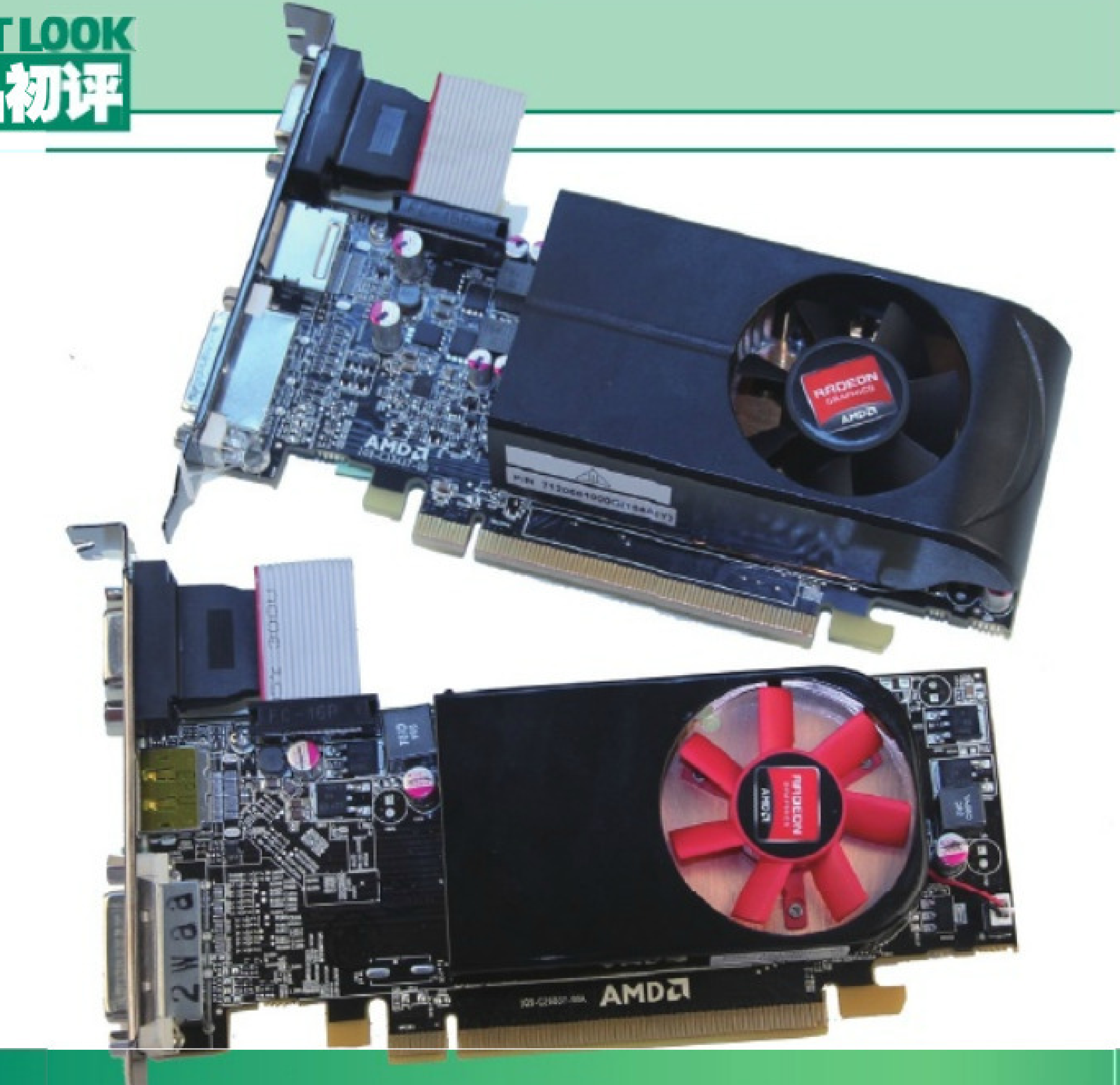
下部的3个实体按键，回弹力较好

后盖可整体拆下，以便用户更换电池和SIM卡



MT15i的测试得分很高，处理器子项达5166分，界面操作和网页浏览速度都很出色。由实拍可见，3.7英寸854×480分辨率电容触摸屏对色彩的表现较好，但需注意的是它存在反光现象，亮度也较一般，所以当环境光线较强时，屏幕的表现会受到影响







这两款产品都是AMD性价比不错的新一代DX11显卡，与对手相比在3D性能甚至DX版本支持方面都有明显优势。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商： AMD
上市状态： 已上市
售价： 549～699元/399元
附件： 样卡无
推荐用户： 入门级和低端3D游戏玩家
咨询电话： 无
相似产品： NVIDIA GeForce GT 440/GT 220等

双路出击
AMD RADEON HD 6670/6450显卡

■晶合实验室 魔之左手

随着AMD RADEON HD 6000系列显卡的全面上市，我们逐渐看到了其内核和价位微调带来的出色表现，其不断推出的产品都拥有不错的性价比。而本次它一次性推出RADEON HD 6400/6500/6600，以这3个系列完全覆盖对手尚未涉足的中低端市场。这一市场在核显产品火爆的今天，显得非常敏感。

RADEON HD 6400/6500/6600与AMD较早推出的RADEON HD 6750/6770不同，均采用类似RADEON HD 6790/6850的第二代DX11核心，拥有更强的曲面细分能力和增强的视频技术，并拥有出色的多屏支持能力，在功耗方面的表现也比较好。

我们本次的测试样品分别为面向中端市场和最低端市场的AMD RADEON HD 6670/6450，两者均采用了所谓的刀版设计，拥有VGA、DVI和更适合多屏显示的DisplayPort接口，当然大部分厂商的实际产品还是会提供更常用的HDMI接口。两款显卡甚至连散热设计都有些类似，采用小型的封闭式散热器，但RADEON HD 6670的散热器要厚重得多，纯铜鳍片更加密集。RADEON HD 6450为512MB GDDR5显存版本，两颗显存均位于背部。

我们的测试平台采用Intel Core i5-2500K处理器，技嘉Z68A-D3H-B3主

规格对比表

显卡型号	RADEON HD 6450（规格1）	RADEON HD 6450（规格2）	RADEON HD 6570（规格1）	RADEON HD 6570（规格2）	RADEON HD 6670
市场定价	399元	399元	499元	549元	599～699元
GPU代号	Caios	Caios	Turks Pro	Turks Pro	Turks XT
GPU工艺	40nm	40nm	40nm	40nm	40nm
GPU晶体管	3.7亿	3.7亿	7.16亿	7.16亿	7.16亿
着色器数量	160	160	480	480	480
着色器组织	(1D+4D)×32	(1D+4D)×32	(1D+4D)×96	(1D+4D)×96	(1D+4D)×96
ROPs数量	4	4	8	8	8
纹理单元数量	8	8	24	24	24
核心频率	625 MHz	750 MHz	650MHz	650MHz	800MHz
着色器频率	625MHz	750 MHz	650MHz	650MHz	800MHz
理论计算能力	200GFLOPs	240GFLOPs	724GFLOPs	724GFLOPs	768GFLOPs
内存类型	GDDR3	GDDR5	GDDR3	GDDR5	GDDR5
等效内存频率	1066MHz～1.6GHz	3.2GHz～3.6GHz	1.8GHz	4GHz	4GHz
内存位宽	64bit	64bit	128bit	128bit	128bit
内存带宽	8.5GB/s～12.8 GB/s	25.6 GB/s～28.8 GB/s	28.8GB/s	64GB/s	64GB/s
内存容量	512MB～1GB	512MB～1GB	512MB～2GB	512MB～1GB	1GB
多屏能力	3屏	3屏	3屏	3屏	4屏
最高功耗	20W	27W	44W	44W	66W
DX版本支持	11	11	11	11	11
HD视频技术	UVD3	UVD3	UVD3	UVD3	UVD3
通用计算接口	Stream	Stream	Stream	Stream	Stream



两款显卡都提供了DisplayPort接口，没有HDMI接口



RADEON HD 6670核心



RADEON HD 6450样品的显存颗粒位于背部

测试项目	项目（设置）	RADEON HD 6670
3DMark11	总分（Performance）	P1840
3DMark Vantage	总分（High）	H4949
	GPU（High）	4391
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080	15.4fps
尘埃2	1280×720 最高设置	48.2fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra SSOA模式：默认，SSAO质量：高）	45.1fps
失落星球2（DX11）	1280×720 中等设置	45.0fps
生化危机5（DX10）	1920×1080 中等设置	59.7fps
街头霸王4	1920×1080 最高设置 4×AA	54.45fps
furmark	极端折磨模式	66℃

测试项目	项目（设置）	RADEON HD 6450
3DMark11	总分（Entry）	E1221
3DMark Vantage	总分（Performance）	P2777
	GPU（Performance）	2168
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080	5.9fps
尘埃2	1280×720 中等设置	43.7fps
生化危机5	1280×720 中等设置	49.4fps
街头霸王4	1280×720 High	65.50fps
furmark	极端折磨模式	65℃

板，双通道Kingmax DDR3 1600 2GB内存，以希捷7200.12硬盘配合智能响应技术。安装Windows 7 64位旗舰版和AMD 11.5版驱动。

从测试成绩看。这两款显卡分别可让普通DX11游戏和普通DX10游戏在720P分辨率下获得流畅效果，而对手的同价位独立显卡或核芯显卡，不仅是3D性能与这两款产品有差距，而且均不支持DX11。



享受视听
飞利浦GoGear SA080 MP4播放器

■晶合实验室 Red

提起飞利浦，可能很多人会想到这个品牌的剃须刀、显示器，甚至是冲击高端市场不太成功的耳机……然而对于MP4这类随身数码设备而言，他们却少有令市场反响热烈的产品，尤其处在MP4市场已趋于饱和的国内，只有那些功能齐全，外观上也能讨好用户的产品，才能在推广顺利的前提下获得市场上的一席之地。飞利浦的“SA080”的市场定位明确，即中高端MP4市场，购买此类产品的用户对移动影音有较高要求，例如屏幕色彩表现、高清播放支持等，我们相信这是飞利浦试图通过该产品，在中高端MP4市场上积累一定口碑后，再决定是否开拓其他市场，毕竟此价格区间的产品相对较少，竞争相对缓和，反观更低价格的市场已被数家厂商占据，除非有确实把握，否则产品难有空间施展拳脚。

这款MP4的尺寸为77mm×121mm×12mm，重143g，有着洁白的外壳，它的边角处经过处理，握持手感较好，然而我们发现其模具扣合不够紧凑，用力握住及松开时，外壳之间会发出塑料摩擦声，这种情况普遍存在于同类产品中，可见SA080的外壳工艺仍有提升空间。机身侧边有音量调节和电源/锁定键，它们的手感不错，恰到好处的灵敏度可有效避免误触。由于内置支架，MP4可方便地摆放在桌面，配合其可视角度良好的屏幕，用户能获得出色的观看效果。此外，其屏幕为4.3英寸，分辨率为800×480，色彩还原及亮度表现令人满意，室外播放效果也可以接受，是该产品的亮点所在。不过为了节约成本，SA080使用了电阻式触摸屏，致使操控体验一般，例如在操作时给人以系统响应较慢的感觉。实际上这是由于用手指操作所致，若用触控笔一类可精确定位的工具，系统的响应速度也会显得更快。



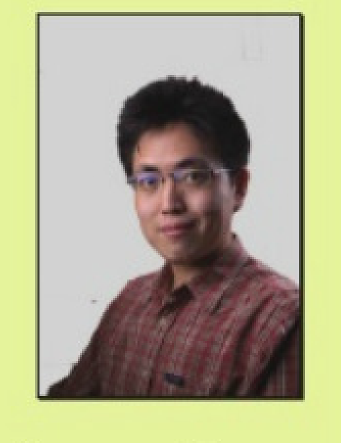
MicroSD接口，以及复位键和扬声器孔



屏幕在强光下表现出色

功能上SA080追求主流，它最高支持720P的标清视频，可播放的视频格式包括MP4、AVI、RMVB、MKV等，标称最高码流率为2Mbps。我们测试时发现，即使码流率稍高，该MP4也可流畅播放，但是当码流率超过2.5Mbps时往往会出现无法播放的情况。音频格式方面，它除了支持MP3、WMA、WAV外，还可播放APE、FLAC两种主流的无损音频格式，对于音乐爱好者来说非常方便，省去了转换成WAV的麻烦。该MP4还支持飞利浦引以为傲的“飞声音效”，宣称能带来饱满、深沉、震撼的低音效果，以及更清晰的人声和乐器声。我们使用某品牌的入耳式耳塞进行测试，它定位高端，不会成为测试过程中的瓶颈。测试过程中发现，SA080与低阻抗的耳塞并不能良好搭配，较明显的低噪会影响听感，而且开启“FullSound”选项后声场发生了明显变化，例如人声更远，显得飘忽不定；低音则得到加强，可谓曲曲“轰头”，不过解析度降低。因此我们建议欣赏音乐时不要开启音效设定，而观看电影时可以开启，能营造出良好的气氛。除了视频、音频外，SA080还有FM收音机（接耳机方可使用）、电子书、图片浏览功能，其中收音机功能最为实用，除可收听之外还可录制，而电子书在使用时翻页稍显迟滞。在待机方面，其播放视频时可持续约2小时10分钟，表现中规中矩。

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



SA080的定价高于同素质的国产产品，它的屏幕表现为其增加了一定卖点，不过功能上却缺少独特之处。对于重视音频表现的用户来说，这款产品的推力较为理想，可以搭配阻抗稍大的头戴式耳机使用。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★

厂商：飞利浦（Philips）
上市状态：已上市
售价：899元
附件：数据线、耳机、说明书等
咨询电话：400-880-0008
推荐：有移动影音需求的用户
相似产品：OPPO K39、爱国者月光宝盒PM5926



泡沫与浪潮
——中国电子商务的冷热之辩

■ 本刊记者 冰河

“当潮水退去的时候，才知道是谁没穿裤子站在水中。”

对于中国互联网来说，这句话已经算是老生常谈的警句。不过，正如过去那些一再重演的桥段一样，在潮水退去之前，跳进水里的弄潮儿谁都不相信自己会在退潮之前还找不到一条裤子。因此，即便退潮之声已经在四处响起，向着潮水狂奔的人依旧不在少数，虽然潮水中此时已经有很多人光着屁股了。而在这一次，那汹涌退去的潮水拥有一个我们并不陌生的名字——“电子商务”。

电子商务，这四个对于中国互联网来说，并不算是什么新晋的热门。在第一次互联网创业热潮初起的时候，电子商务就是当时的大热门，当当、8848、旌旗以及卓越等网站曾经给当时的中国互联网带来过无限的活力与创新，“鼠标+水泥”的构想在以图书为主要零售商品的几家网站上体现的淋漓尽致。然而，在随后到来的寒冬中，任何美好的概念都化作了虚无，唯有持续的、可见的快速盈利成为互联网仅存的竞争力和说服力标准，于是短信SP服务和网络游戏成为了拯救中国互联网业界的救世主，而电子商务这一“看上去很美”的业务，不再引人注目：卓越被亚马逊收购之后风光不再，易趣卖给eBay之后只能在《变形金刚》里才能被人提起，至于8848早已风流云散……于是，尽管王峻涛依然是那个桀骜不驯的老榕，依然认为电子商务是中国互联网未来的业务核心，不过那时候大家的目光已经被盛大、九城、巨人等一个又一个成功者所吸引。喜新厌旧在这里并不是什么不道德的选择，而是商业的必然。

弄潮的意义不仅仅在于过程中获得的刺激体验，更重要的是能够在大潮退去之时全身而退。很可惜，大多数弄潮儿都忽视了这个重要的退场环节

但是就在忽然之间，电子商务又开始火起来了。虽然当当网一直

勤勤恳恳地卖着它的图书以及各色百货，淘宝网则一统个人电子商务交易的江湖，顺带成就了第三方支付认证平台——或者说“支付宝”，不过直到京东商城以异乎寻常的速度崛起，让老牌的中关村电子卖场都感受到危机之前，电子商务仍旧算不上互联网投资的热点。京东商城的成功让很多正在寻找下一个互联网创业热点的人意识到，“鼠标+水泥”的模式如今依旧有效，而且随着产业环境的变化，变得更有竞争力了。从2010年初开始，针对电子商务的一轮新热潮迅速展开，虽然如马云、李国庆等电子商务的先行者很快就发出了警告，不过正如每一轮投资新热潮到来时引发的告诫一样，这些声音都被当做“狼来了”的谎言。

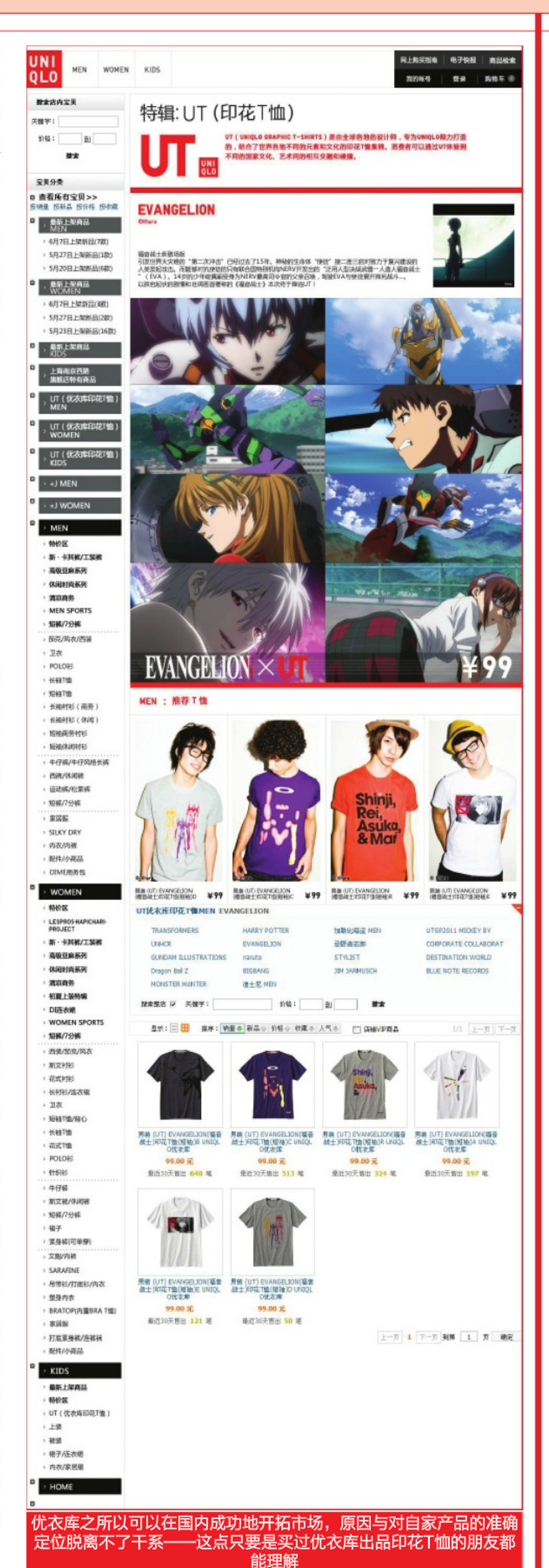
那么如今，狼真的要来了么？

一

电子商务正当时

有道是，风水轮流转，明年到我家。不过，对于永远求新求变的互联网行业来说，经过一轮热潮之后，能够再次成为行业关注焦点的领域并不多。当年第一波互联网创业热潮中的门户网站、电子邮箱与电子商务将接力棒交给SP短信服务和网络游戏之后，就此成为行业的基石——说基石算是好听的形容，说难听一点就是“大局已定，后来者没机会了”。而在网络游戏之后，博客、视频共享网站等新形态概念的不断出现，并且呈现出了更多的潜力和成长性，使得想起回头发掘从前业务底蕴的创业者并不多，创立Vancl的陈年算是个异数，不过业内更多人认为这是他在卓越壮志未酬之后，赌一口气的选择。虽然凡客的广告后来成为业内的流行标杆，可Vancl究竟能做多大，其他人并没有多关注。尽管采用同样战略的优衣库在日本获得成功后又挺进中国，给予了陈年极大的勇气，也让人看到了电子商务细分市场的潜力所在，但微博、SNS是新一轮投资的新宠儿，电子商务这时候还只能站在聚光灯的外围。

然而就在一夜直接，电子商务就成了中国互联网投资领域的新热门，其回潮速度之快让人瞠目结舌，而导火索同样来自国外。自国内仿照Twitter引进了微博、仿照Facebook引进了SNS交友社区之后，Groupon团购网站在美国的兴起让国内创业者和投资者看到了新的机会。于是从2010年年初开始，就在半年之内，国内团购类网站从无到有，一跃增长为数百家的规模，被业内戏称为“百团大战”，到了国庆前后，甚至达到了“千团大战”的地步。业内的网站无论是新兴起的还是成名已久的，不和团购发生点关系，出门都不好意思和人打招呼。美团、拉手、团友、窝窝团、满座……一时间“团购”的广告和讨论充斥于业内每个角落，腾讯、网易、搜狐、开心网、当当网、淘宝等新老成名网站也以各种形式切入团购领域，试图从中分一杯羹。



优衣库之所以可以在国内成功地开拓市场，原因与对自家产品的准确定位脱离不了干系——这点只要是买过优衣库出品印花T恤的朋友都能理解

虽然团购网站的骤然兴起让人惊呼"这一定是泡沫，一定是泡沫！"不过中国互联网不怕泡沫，怕的是没人搭理泡沫。从2010年下半年开始，竞争激烈的团购网站就开始逐渐出现倒闭、卷款跑路等不正常现象，不过业界对于团购的兴趣有增无减，尤其是2011年初，当当网经过近10年努力，终于成功在美国证券市场上市，实现了中国互联网电子商务领域最初的梦想，其他人更是将当当的10年磨砺当做激励自己创业的榜样。有鉴于此，没人在乎什么泡沫，"到了最后还能站着的，就是胜者"的激励下，团购网站和各类电子商务平台层出不穷，不过在一片"泡沫"的喊声下，敦煌网、红孩子、快书包等广受看好的站点还是受到了大多数人的认可，显示出在这一轮的泡沫中，并非没有真金白银。

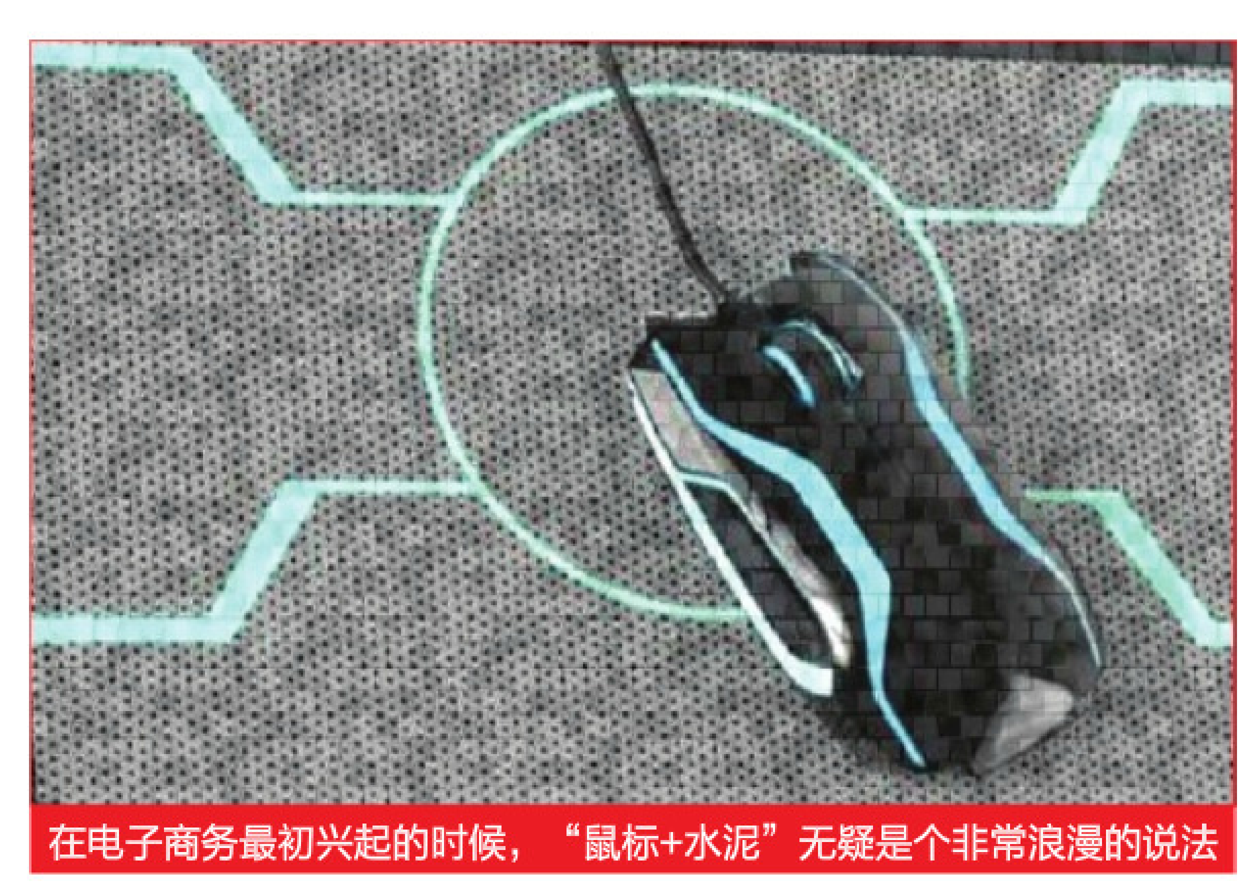


我们通过模仿Twitter（图1）引进了微博，通过模仿Facebook（图2）认识了偷菜，又通过模仿Groupon（图3）体验了团购，那么，我们下一步又该模仿谁?

团购网站的兴起，既有金融背景大环境利好的宏观原因，也有产业链自身进步的微观原因。不过其中的细节，只有真正投身其中的人才能说得清。为此，本刊记者采访了投资行业资深人士刘先生，他目前投资了4家与电子商务有关的站点，对于本刊记者提出的"电子商务为啥一下这么热"的问题，他给出了如下的解答：

"电子商务在中国互联网不是个新概念，有很好的基础。当当、卓越、淘宝等较早创业的网站都早已进入到了稳步运营的阶段，这是大家都看得见的。但为什么前几年没人注意到呢？这是因为从投资人的角度来说，这一领域当时缺乏活力，没有新模式出现，缺乏足够的成长性。如果按照早先的模式复制一个网站，那么就必须要面对与当当、淘宝等网站的直接竞争。而这两个网站早已在业内确立了领先优势，后来的网站很难超越。不要说一般的创业者，就是类似腾讯、百度这样资金实力雄厚，又掌握着巨大流量资源的网站，进入到这个领域都没能火起来。陈年和雷军创建的Vancl算是前几年少见的成功者，他们算是最早将细分市场开发从传统的图书、IT配件进一步扩展到日用消费品的先行者。当时也对业内形成了一定触动。不过当Vancl的模仿者PPG网站倒掉之后，大家一下又谨慎起来，认为细分类市场的机会并不成熟。算起来专门针对婴幼儿消费品的红孩子、专门针对图书及时送达的快书包都是陈年他们思路的后续力量。这是李国庆、陈年、雷军等第一代电子商务先行者给后来人留下的宝贵财富。

电子商务骤然红火，从投资方面的角度说，是业内出现了团购这么一个新热点，给电子商务原有的模式开辟了新的思路，给更多创业者提供了挑战领先者的竞争机会。但如果整体大环境不好，也未必能形成这样一个红过头的局面。


在电子商务最初兴起的时候，"鼠标+水泥"无疑是个非常浪漫的说法

事实上，2008年开始的全球金融危机是这个行业的一个转折点。金融危机的本质是金融运营的账面盈利过度，账期临近时无法兑现，就像银行无法及时支付用户的变现要求。从资金的角度来说还不算太致命，这是任何金融运作都要面临的风险，但当这一问题普遍存在于行业中，并且有一起爆发的势头时，行业上下的信心都在丧失，开始收紧资金导致金融资金链流动停滞，那就是致命的。所以说，金融危机的本质不是缺钱，而是缺乏信心。从2008年金融危机开始，各类投资者都在寻找所谓的避风港，也就是盈利前景明朗的领域，微博、视频共享、SNS等概念的登场都恰逢其时。电子商务借助团购出现的时候，大家都会更加看好，因为电子商务

不仅仅是虚拟的概念，更有实打实的交易，如果做得精细，不敢说很大的盈利，保证微利乃至30%的利润还是没问题的。寒冬之下，大家也没那么多挑剔了，何况金融危机有向中国大陆蔓延的势头时，国家果断放出大量资金拯救市场，造成各类投资和消费领域都不缺钱。招商银行的总裁马蔚华说了一句‘房子涨价是因为老百姓手里的钱太多了’而被公众骂到狗血淋头，不过从投资的角度来说他说的没错。国家向市场释放出大量资金，这些资金最终是要向最底层的消费者转移的，或者说行业链的中上游不缺乏资金压力，从上中下游整体来说，钱充斥于每个角落，而东西就那么多，老百姓手上的钱当然消费不出去，这就是事实的通货膨胀了，CPI这个词如今大家都很熟悉啊。房子固然不降价，大家没办法，但普通消费品还是必须买的，Vancl、红孩子、快书包的机会就来了，消费者手上的钱在这里找到了用武之地。而团购这一能给普通用户带来更多实惠的形式被引入之后，用户和创业者都会更疯狂，中国人不善于别的竞争形式，就善于压缩成本打价格战啊。所以整体金融环境的冷与热，是电子商务网站这两年特别热的宏观原因。

另一方面，作为关注电子商务多年的投资者，我比较了解电子商务的整个业务结构。从当当网、卓越网那一代开始，‘鼠标+水泥’的模式已经收到广泛认可，后来淘宝的C2C又闯出一条新路。他们为何而兴起呢？电子商务这个业务从结构上来说，主要是分成三块：信息流、资金流和物流。传统上将信息流和资金流统称为商流，互联网时代因为信息传递的极大便利性，将原有的信息传播成本压缩了很多，也给了更多人借助互联网便利扩大业务的机会，阿里巴巴就是最好的例子。过去将自己的产品卖到国外可不是一件容易的事情，如今就方便了很多。信息流的跨地域传播问题解决了，那么资金流的问题就出现了。如何保证资金流动的快捷便利和安全？应该说马云非常有眼光，最早涉足第三方支付平台的业务，利用当时银行转账和电子支付没有及时跟上互联网发展的机会，生生拓展出了一片新市场，后来的快钱等网站也是跟随者。资金流和信息流都上去了，物流就成为如今困扰电子商务的核心问题，申通、圆通等快递业务部门的崛起说明了这一点，但这些仿邮政快递的第三方服务机构还是有很多各种各样的问题，比如丢货、延迟、损毁等麻烦。那么谁解决物流这个问题，谁就会成为新一轮电子商务发展中的王者。解决方法目前看来有两种，一种是建立自己的快递业务部门，比如马云在年初就开始布局，要建立淘宝网自己的配送队伍。京东商城年初拿到一笔5000万的投资，有4000万都花在配送中心上，要在武汉和广州建立两个新的仓储物流中心，解决京东商城在华中和华南配送不力的问题。这个办法可以说是从根本上解决物流的问题，不过对于资金规模的要求不小，不是一般人能玩得起的，而且见效也慢。那么对于中小创业者来说，物流问题怎么解决呢？团购网站的兴起给出了一个答案，就是压缩物流的存在。团购业务的很多内容都是服务性消费，比如美容、电影、健身、饮食等业务，团购来的就是一张券，不存在物流，用户要消费必须自己上门，这就压缩了物流成本。那么仍旧有物流的业务怎么办呢？一个办法是借助业务合作伙伴自身的配送，比如在网上团购了麦当劳的外卖优惠券，团购网站并不负责配送，还是由麦当劳来实现物流配送。当然这个办法有风险，毕竟配送业务不是控制在自己手中，如果麦当劳没及时送到，那用户上门投诉怎么办？与合作伙伴的扯皮是很头疼的事情，所以选择团购业务的合作伙伴是这一领域中至关重要的环节，很多网站就是在盲目扩展业务的同时没做好这个环节，导致发生问题后无法解决，口碑坏了，就此倒闭。还有的办法就是自己建队伍，但不建立大规模的队伍，而是在细分市场上下功夫，提高业务效率，比如快书包、红孩子就是这么做的。只送书，只送奶粉衣服这些简单消费品更容易，而且只要做好布局，确立重点城市和服务领域，配送问题还是能得到极大缓解的。除此之外，业界目前还在探索其他解决物流问题的办法，比如团购的‘团配送’等，是将业务环节进一步细分了。另外更多传统行业的物流部门也被引入，比如传统超市网络的引入、传统邮政书报亭系统的引入等等，都是新思路。可以说，这一轮电子商务热潮，其实是在物流这个问题上找到了新办法，从而形成了新热点。

还有一个我们不得不说，却又不喜欢多提的问题，就是泡沫的存在引发的公众关注。每一个行业，每一个领域和每一次机会里都有泡沫，这是没办法的事情，商业就是要存在风险，没有风险的商业就



如何高效、稳妥且准确地完成物流运输，对于当前国内的电子商务经营者来说，是个必须重视的关键问题

不是市场经济。不过这么多年下来，公众和业界对于都形成了一种奇怪的认识，那就是泡沫越大，机会也越多，如今的中国不怕失败，就怕没机会。所以当热点形成，‘有泡沫’的声音喊起来的时候，风险的警示反而成了最好的广告，不管马云、刘强东他们怎么发言，创业者是不怕的。而且只要有成功者，后来人就不会退缩，直到支持泡沫的资金开始收紧，泡沫才会真的开始平息。”

留先生的解释可谓字字入骨，从宏观和微观的环节解释了电子商务风云再起的本质，也顺带说明了“泡沫”这个问题对于中国互联网的存在意义。危险与机遇并存，是如今电子商务领域的现状，机遇大家都看得见，而危险是不是还仅仅存在于“狼来了”的地步呢？显然不是。

二 潮水正在落下

根据本刊记者从互联网动态监测机构CNZZ拿到的数据和材料，截止到2011年第1季度，全国电子商务网站数量持续快速增长。在2月，行业网站数成功突破2万大关。截至到3月末，全国电子商务行业网站数达到2.17万家，相比去年同期增长了31.16%。电子商务行业访客数在前三个月有一定的增长，平均每月到访电子商务网站的网民数量的增长速度为1.56%，增长速度最快的月份是2月，增长率为3.64%。在3月共有3.66亿网民曾经访问过电子商务网站，相比2010年3月同比增长了26.07%，但这一速度远低于2010年同期的增长速度。第1季度平均每个月电子商务行业消费网民数量占全国网民总数的比例达到89.79%，相比去年同期的85%有所提高。考虑到中国互联网网民在一年内的增长速度，这个消费网民比例的提升，说明了电子商务领域用户群体的不断扩大，这是一件好事。

但是，在用户群体扩大的同时，作为电子商务行业领域最重要的组成部分之一，在线零售网站的数量在2011年第1季度变化很小，月均增长率仅为0.23%。截至3月底，国内共有在线零售网站1.18万家，相比去年同期增长了17.33%。在3月，每天有访客访问的在线零售网站有1401家，相比去年同期增长1.60%，远远低于电子商务网站总体的增长速度。考虑到电子商务用户消费群体的增长，网站的增长不力是个很消极的现象，尤其是每天有访客的网站增长很小，说明网站对于激活用户消费，提升用户活跃性没有很好的办法。另一方面，在第一季度，网络购物领域发生了几件大事，其中最引人注目的是以京东商城、当当为首的在线零售网站开始撤离搜索引擎，这些顶级企业纷纷表示要削减广告方面的投入，而转向更有利于消费者的其它业务上来。在C2C领域，百度有啊的停止运营引起了广泛的讨论，国内C2C市场单极局面还将持续较长时间。这说明，虽然目前电子商务领域看上去非常红火，但真正进入良性循环的企业并不多，更多的是给领先的一些企业造就了声势，完全没有形成真正的挑战。

在备受瞩目的团购网站方面，2011年第1季度，团购网站延续了前一年的火爆发展势头，行业网站数的增长速度甚至超过去年，截至到3月，团购网站总数已经超过了3600家，月均增长速度达到了29.33%。这是互联网行业领域里网站数增长最快的行业分类，活跃网站数落后于团购网站的增长，说明缺乏交易的网站数量在增多，这就是所谓的泡沫，光烧钱，不见效。而且，即使是有交易执行的网站，也并不是没有问题。做互联网的都知道，本质上电子商务每卖出去的一笔生意，背后都是需要有流量的支持，有流量才有销量，这是电商和传统零售业一样的道理。但网上的流量比实体店的客流量来得更加容易，实体店面积有限，容不下那么多客流量，而网站的流量只要服务器支持得住，理论上是无限的。但是无论现实还是互联网，要拉动流量一样都是需要成本的。实体店的流量就是位置和地段，越好的地段租金越高，本质上就是拿租金来买流量，有了好地段再想办法将人吸引进店里，到了店里后，再想办法让买家购买。电子商务平台和团购网站也是一样的道理。所以在电子商务的领域，流量的成本其实也很高，但表面上根本看不出来，这就是隐藏的泡沫。

但是在采访中，无论是投资者还是创业者，都向本刊记者表达了一样的意思：泡沫哪里都有，仅仅担心电子商务的泡沫，有些过于狭隘了。事实上，正是宏观环境的泡沫居高不下，才会让电子商务创业者的脚步迟疑不定，落不下实地来。这儿说法听上去也有道理，那么事实如何呢？2007年，B2B成为了全球热议的话题，网络股进进了电子商务时代。以阿里巴巴为代表的互联网企业开启了新一波上市潮。同年，巨人、完美世界携手进军美国市场。2009年，畅游在美国纳斯达克上市，成为国内第一家分拆上市的互联网公司。随后新浪分拆房产业务，盛大和搜狐均分拆游戏业务


Tooneel van FLORA.

Vertonende:

Grondelijcke Redens-ondersoekinge,

vanden

HANDEL DER FLORISTEN.

Ghespeeld/ op de spreucke van Anthonius de Guevara:
Een voorsichtich eerlijck man, sal altijt meer ghedulden, dan straffen.

T'samen gesteld, mits/datter dagelijx:

Uyt haat: spruyt smaad.

Noch is hier by-gevoegt de Lijste van eenige Tulpaen vercocht aende meest-biedende tot Alcmaer op den 5 Februarij 1637. Item 't Lof-dicht van Calliope, over de Goddinne FLORA, &c.

t'AMSTERDAM,
Ghedruckt by Joost Broersz. Boeck-drucker inde Pracke-straet/ inde Druckerye/ Anno 1637.

早在1637年，“郁金香狂热”带来的后果就已经让世人见识了泡沫经济破灭的下场。然而值得深思的是，时至今日，这一事件背后的泡沫经济依旧在不同投资领域改头换面一次次继续着重演

在美上市。中国概念股再次掀起上市狂潮的时间随后定格在了2010年下半年，此时电子商务与视频网站成为主流，优酷网成功登陆美国，电子商务网站包括麦考林与当当网，同时垂直门户网站搜房与易车网也在美国上市。以至于有人总结说，经历了四波上市潮的中国互联网现有格式是“三大三小”。“三大”指的是百度、腾讯、阿里巴巴，“三小”则是指新浪、网易、搜狐。多年来也不乏新秀出现，但真正能撼动“三大三小”格式的少之又少。而到了2011年，从年初开始，便有当当、奇虎、麦考林等多家企业成功在美国上市，随后网秦、人人网、世纪佳缘、凤凰新媒体则集中在五月份成功上市，开心网、淘米网、土豆、迅雷等超过15家公司也正跃跃欲试，准备在第三季度完成上市交易。可以说自2010年末以来，中国互联网企业赴海外上市达到了一个新高峰，几乎每个月甚至每周都有中国互联网企业在美国证券交易市场上市的新闻传来，每次上市成功募集的资金动辄以上亿，企业市值达到数十亿。对于当当这种在中国互联网打拼了10年的企业来说，也许这个结果不能说意外，但人人网、开心网这类已经在美国上市或即将赴美上市的中国互联网企业之中，很多仍未实现盈利，甚至还没有找到盈利的贸易模式。当前华尔街对中国概念热情有加，但一旦连续几个季度财报达不到预期，概念造成的假象有可能幻灭。张朝阳当初就说过，华尔街对中国互联网形势还存在熟悉误区，他们以为某个公司开发出了一种新模式后就会在这个领域占据霸主地位，例如搜索领域的Google。然而，中国的情况大不相同，一旦实力雄厚的巨头引进这种新模式后，往往很快就超越了刚发展的小公司，将后来者扼杀在摇篮里，百度、腾讯、阿里巴巴等企业在各个业务线上的拓展便是如此。

事实上，赴美上市这个大蛋糕，如今早已显示出更多的鱼刺来。麦考林上市之后所遭遇的连环诉讼便是一个开始。其后虽然当当、奇虎、人人网等中国互联网企业在美国上市成功，但网秦等企业所遭遇的诟病和诉讼危机却是一起又一起。世纪佳缘等中国概念股5月份在美上市不久便宣告破发，进入6月，连当当、奇虎等盈利模式稳定、有好几年历史的企业股价也跌破了当初的发行价。坊间更是流传这“做空中国概念股”的消息，即针对中国大陆赴美上市的互联网企业，寻找其经营不规范之处实行金融欺诈诉讼，以打压其股价从中牟利。创新工场CEO李开复以为，当下各国政府的金融政策，导致很多“闲钱”没有好的投资出路，“不少投资者只要看到用户和营收的涨幅，可以无视企业盈利水平就大笔买进”。国内互联网公司赴美上市，资本无疑是背后的强大推手。而不少人也由此抛出了国际资本把中国的互联网公司当作炒作对象和逐利工具的阴谋论。更有专业人士表示，很多美国投资者只是冲着中国的经济增长，根本不了解公司的基本状况，追捧中包含明显的投机成分。无论是泡沫论还是阴谋论，都无可厚非，商业本身就是存在着风险的事情，更不要说投机成分更高的证券交易市场。但面对这些质疑，中国互联网企业真正需要思考的，是本公司到底值不值那么多钱。如果事实上不值那么多钱，的确是被泡沫支撑着走到如今的地步，那么如何迅速找到新方向，将存在的泡沫挤出去，赶在互联网的新一波潮水落下之前，找到自己的裤子，才是比争论有没有泡沫更重要的事情。否则的话，“华尔街教父”格雷厄姆也曾说过：“IPO(Initial public offerings，首次公开发行)实在也可以是Imaginary Profits Only(只是幻想中的利润)的缩写”。眼前这一场中国互联网企业赴美IPO，会否成为新一轮互联网泡沫破裂的插曲，依旧未为可知。


对于金融领域的投资者来说，泡沫经济自然可以造就一时一刻的繁荣，但是这种繁荣究竟可以持续多久，投资者之外的旁观者往往看得更清楚


“赴美上市”的热潮落下之后究竟会带来何种结局，时间将会告诉我们一切

专栏专访
——听从业者谈谈电子商务的那点儿事

看过了本期“专栏评述”关于电子商务浪潮与泡沫的分析专题，不知诸位读者是否对这片波澜莫测的金融汪洋产生了更为深入的认识？在本期专题的最后，我们专访了一位国内电子商务领域的业内人士——金光APP集团大货栈总经理胡兴民先生。让我们再来看看这个领域的从业者对于自身现状的看法与认识吧：

问：从目前国内的电子商务的大环境来看，虽说尚未达到饱和的状态，但是已有为数不少的知名度较高电子购物网站成功运营，具体品种从B2C、B2B到团购折返等等应有尽有。在这种市场局势下，金光集团选择投身电子商务的原因是什么？

答：对于大多数读者朋友来说，金光集团可能还算不上耳熟能详的名字，在这里让我先来简单地介绍一下吧：金光集团（APP）是一家排名世界500强之内的企业，更是全球排名第二的造纸业巨头。集团现拥有总资产约200亿美元，在中国的总资产已超过950亿人民币，投资范围遍布亚洲、北美、欧洲与澳洲，在全球领域内拥有数百家法人公司。作为国际巨头企业，金光集团拥有丰富的国际商业物流资源，在日本、台湾、韩国以及美国等国家地区都设有分公司，专门协助集团的各个子公司进行国际采购业务。“大货栈”则是金光集团为迎接21世纪多元化发展而成立的电子商务渠道，结合了传统与新型电子商务的特色，有机地整合了网上和网下资源，旨在为消费者构建出一座优秀的“白领生活广场”。目前，“大货栈”已经拥有了30000种以上的供应商品，范围涵盖食品饮料、居家生活、美妆护理、休闲健康等8大种类；同时，大货栈拥有众多自由提货点，提供实地的现场订货、交易、验货与售后服务，可以让顾客方便、安心地进行购物。

一所企业要想在市场上立足，明确自身的商业特色并且坚定不移地发展下去才是取得胜利的关键。作为国际企业的金光集团同样拥有能够开创市场值得发扬的企业特色，这就是金光集团选择投身电子商务的真正原因。

问：我们都知道，目前国内互联网上较为著名的购物网站往往各自都有自身擅长的领域，例如当当网主要打图书牌，京东则把电子产品作为主力的营销内容。相比之下，“大货栈”作为购物站点的侧重点在哪里？

答：作为一家新晋电子商务网站，“大货栈”得益于金光集团提供的背景和资源，我们供应给客户的商品除了基本的民生用品如柴米油盐之外，种类繁多的各类进口食品、家电、化妆品、保健品、居家用品与时尚消费品成为领先于其他同行的独特优势，既能满足大众客户的实际生活需要，又可以为追求高品质生活的都市白领一族提供相应水准的消费商品。总而言之呢，“大货栈”作为购物站点最大的优势就是金光集团作为跨国企业所拥有的国际采购供应能力，这种强大的支持赐予了“大货栈”极为丰富的进口商品资源，这就是我们的侧重点。



专访人物介绍：

胡兴民，原籍台湾省，本科就读于台湾交通大学计算机系，台湾交通大学大管理科学硕士MBA，现为南京大学在读博士研究生，研究方向为电子商务，曾在多家跨国公司如Intel、Ebay、P&G、Newegg任职，拥有多年的市场销售经验和广泛的渠道资源。1997年来到大陆，先后在北京、上海等地生活，研究中国大陆市场，了解消费者的消费方式和购物体验，探讨电子商务的新型管理模式和决策机制。

胡兴民先生现为金光APP集团大货栈总经理，拥有丰富的电子商务管理经验。在掌管大货栈前，曾担任新蛋网中国副总裁一职。

问：与传统的物流配送系统相比，“大货栈”的自提点模式究竟拥有哪些优势？

答：“大货栈”把都市白领人群作为重点目标客户，采用虚实整合的商业模式，整合网上——购物网站，网下——自提点与代购两大块的虚实资源进行销售与推广。“大货栈”从供应商处采购食品、化妆品、时尚配饰、居家与健康用品等商品分别送入上海、北京以及广州等地区的分仓与分货点，采用快递、自提点、社区配送等多种模式相结合以高效、低成本地完成商品配送。

和传统的物流配送模式相比，我们倡导的自提点模式拥有的优势是显而易见的：很多家电、生活用品等商品的体积与重量都比较大，采用传统货运渠道的话这些大件商品的物流成本会变得相当高，而自提点则可以很完美地解决这个问题。除此之外，作为“大货栈”的重要服务客户，白领一族在工作日一般都会在单位上班无法签收商品，如果把网购的包裹送到单位，那么大件的商品在带回家时会面临很多麻烦；如果是采用“把货物送到客户家门口自提点”的方式，那么白领一族便可以在下班后从离家很近的地方直接把收到的商品带回家去，更轻松也更便利。

最后，散落于居民社区中大大小小的“大货栈”自提点也兼具品牌宣传的作用，潜移默化中能够让客户建立起信任感，更加信赖“大货栈”这个品牌。

问：在日本以及台湾省等地区，自提点已经是相当



自提点模式的示意图

成熟的物流媒介。“大货栈”在上海的引进推广也已经获得了相当不错的效果，但是，如果把这种模式向全国范围推广开来的话，会不会存在某些地域性的特殊状况从而影响推广呢？例如，在北方的某些城市，连锁形式的便利店（自提点模式目前的主要送货地点）并没有像上海这样的一线大城市那样覆盖全城，而在某些位置偏北的大城市则由于气候问题导致24小时经营的便利超市寥寥无几。请问，针对这些地域性的特殊情况，“大货栈”采取了哪些应对方案？

答：“大货栈”采用了多元化的销售渠道，整合网上、网下多重渠道，直达目标终端户群。针对都市白领生活圈的特色，我们与知名大型网站达成了战略合作关系，代购、自提等线下渠道网点高频次覆盖，网上下单，随处提货。自提点模式是整合实体店铺和网上资源的都市消费购物平台，相当于“大货栈”的实体连锁便利店，为消费者提供更多便利。

“大货栈”为顾客提供网上订购、目录订购、电话订购三大自提点购物方式，缔造消费者身边的购物社区伙伴，让顾客购物轻松无忧。除此之外，自提点模式的另一项优点就是可以因地制宜，配合所在城市的实际状况来改变形态满足需求，举个例子来说，“大货栈”在上海的自提点大多是爸爸妈妈店，而在北京更多的则是水站（送水店），这些水站本身就具备较强的配送能力，可以很好地完成自提点的任务。

问：作为一家B2C模式的电子商务网站，大货栈的商品货源是如何解决的？除此之外，类似“全球购”的海外代购服务，大货栈又提供了那些支持？

答：之前我们就曾经谈到过，得益于金光集团的国际采购渠道，“大货栈”有一半的商品来自国际直供，品种从食品饮料、化妆用品到时尚服饰，进口商品的种类依然在持续不断地继续增长着。这些来自日本、韩国、欧美、台湾省地区与东南亚等地的进口商品，可以在不同程度上满足都市白领独特、时尚的高品质产品追求，旨在打造真正的时尚白领生活广场，引领网络购物新时尚。

“大货栈”为海外商家提供了陈列、展示自家商品的平台，便于进一步推广产品，也为国内外的商家提供了完善的物流服务。对于来自国内的商品，“大货栈”一般采用购入方式，如果某一品牌的口碑较好，也有能力自行设计宣传，那么也可以在“大货栈”中采取平台方式进行营销；至于来自国外的产品，则一般交由商家自行设计商品展示的企划，由“大货栈”提供发布的平台，让客户更早更直接地了解来自其他国家的优秀品牌，更快速地拿到优价的进口产品。

问：对于大众网购爱好者来说，除了商品质量与物流渠道之外，最为关心的问题恐怕就是售后方面的服务。目前，国内网络中有部分把“廉价实惠”作为最大卖点的购物网站所提供的售后服务实在是善乏可陈，请问，“大货栈”在这方面又有哪些规划？

答：网络购物带来的便利性，无疑是吸引消费者青睐的最重要卖点，但是，对于习惯于传统购物模式的消费者来说，无法当面进行退货换货的形式似乎总有些让人不安。对此，我们承诺在不影响二次销售的情况下，消费者在7天之内如果不满意可以免费退换货物。通过快递收取的货物，可直接采用快递方式寄回；如果是客户从自提点取货的商品，可以直接送回原先的自提点进行退换，非常方便。

问：电子商务，网上购物已经成为了当今互联网用户重要的网络生活环节之一。那么，对于这片规模持续增长的市场，“大货栈”又有哪些构想展望？

答：好的，从开始投身电子商务领域以来，我们一直秉持着真诚、务实的拼搏精神，顾客至上、团队协作、追求卓越的理念，提供优质产品与服务，全力满足顾客需求。“大货栈”除了是一个满足顾客民生必需品的网上超市，更是一个满足顾客更多更高需求的白领生活广场。在今日的计划中，我们将引进更多海外的商品来丰富进口的产品种类，进一步增强进口商品的产品独特性。金光集团强大的资源是我们最坚实的后盾，“大货栈”将进一步加强国际采购业务方面的力度。

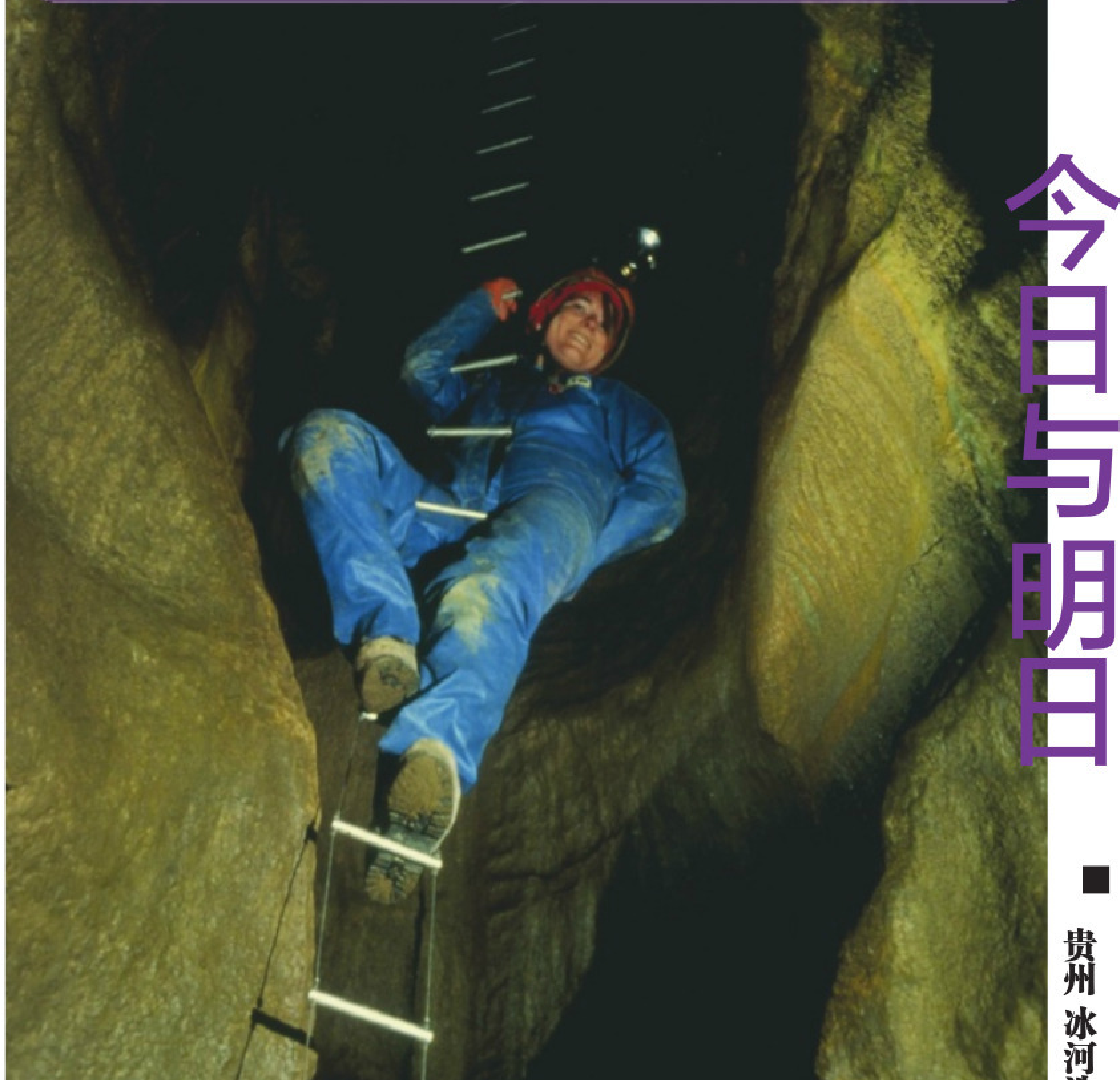
除了在为国外供应提供展示平台之外，“大货栈”更让供应商自己来描述、介绍他们的生活理念和方式，使得“大货栈”作为国际营销平台所销售的不仅仅是商品，更是来自异国的生活情调氛围。

“大货栈”将用诚挚的态度为所有志趣相通的消费者提供互相交流的平台，用优质的产品与服务传达先进的生活理念，建立品味更加高尚的生活社区，这就是属于“大货栈”的远景规划展望目标。P



“大货栈”前台印象图

在当今这个Web2.0、Web3.0概念盛行的互联网新技术时代，众多网络新技术新观念已经吸引了所有关注者的目光，曾经热门一时的P2P早已成为了过时技术的代表，不复曾经的辉煌。但是，既然如今的P2P已经成为了互联网发展进步不可或缺的有机组成部分，那就自然还存在值得我们投入关注的价值——无论新生概念带来如何异彩纷呈的华丽惊喜，其背后的发展规律往往依然会遵循着旧事物的演变步调。了解历史就能预见未来，对于焦点更替日新月异的互联网来说同样如此。



穷途末路？——小众P2P软件的昨日、今日与明日

■贵州 冰河洗剑

一、不为大众所知的小众P2P软件

一边是“人人为我，我为人人”的自由分享精神，一边是盗版横行无视法律引发的无休止争议，P2P的发展史向来不乏摇摆不定左右为难的尴尬经历。自由分享精神在给P2P用户提供了数之不尽的丰富资源同时，也给自身背上了无数“触犯版权保护条令”的罪名。一些主流的P2P软件如eMule，尽管经历了无数次清算与查禁，但凭借着庞大的用户群体支持总算是勉强延续至今，但对于其它大多数缺乏人望的P2P软件来说，在各种条令的轮番打击中无声消散几乎是必然的下场。

那么，我们由此是否可以断言P2P软件在未来将彻底走上寡头化的发展路线呢？答案当然是否定的。尽管同样经历着各种风波的洗礼，在大众P2P勉力支撑的阴影之下，还是有一些小众P2P软件依然在小范围的圈子内保持着顽强的生命力。尽管它们的名字不如BT和eMule那么广为人知，尽管面临着随时都有可能倒下的危机，但凭借着自身独特的功能卖点，这些小众P2P软件在某些相对较为小众化的圈子中依旧保持着不错的人气。那么，在这个P2P下载愈发走向凋零的时代，这些小众P2P软件又该何去何从？

二、小众分享，特别资源的聚集地

如今，由于政府法规限制与各种版权机构的不断打压，许多传统的P2P软件都开始转向地下，用隐秘传播的方式延续自身的生命力。不过，对于上文提到的小众P2P软件来说，虽然用户的分布并不是非常广泛，但由于其本身用于共享传播的资源往往具有类型专一的特点，因此反而得到了稳定的用户群体拥护。由此可见，同类资源的集中分享传播，正是许

多小众P2P软件一直发展至今未曾消失的关键。

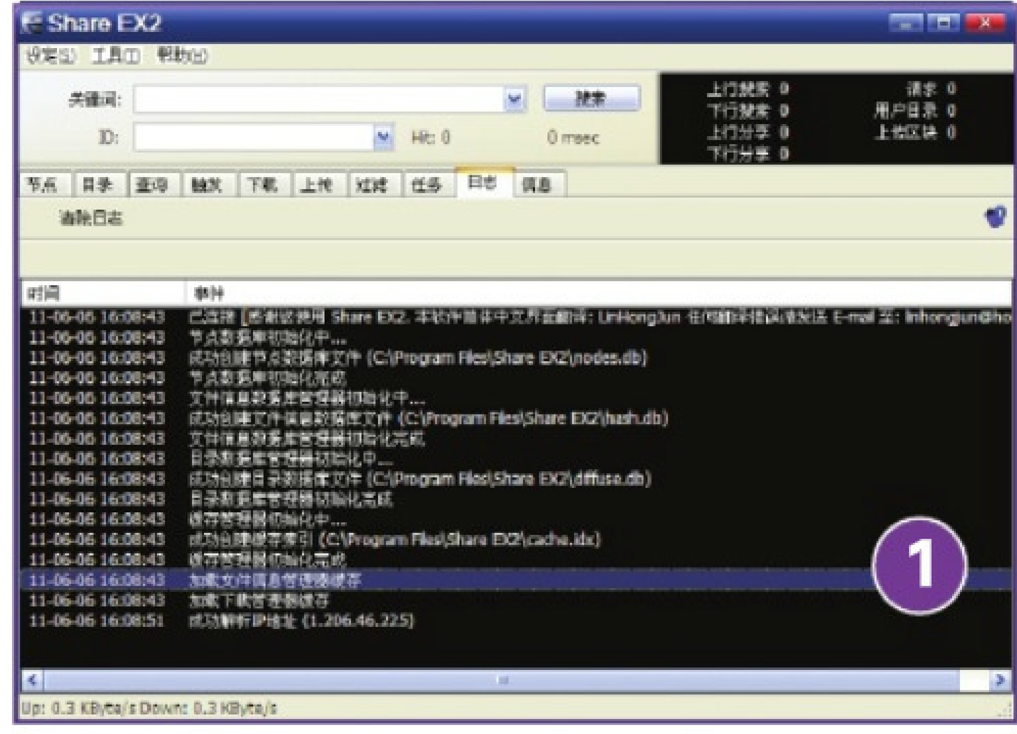
1.Share/Winmx/Winny/Perfect Dark，日剧与动漫资源的P2P来源

在宽带互联网的影响下，如今国内年轻一代的网民中为数不少都是日剧与日式动漫的Fans。在我们的印象中，国内的众多主流的P2P软件都能轻易地搜索下载相关的资源，不过这些资源最初的来源又是何方呢？用一般途径也能从源头找到下载吗？

对于国内的一般日剧与动漫爱好者来说，Winmx、Winny、Share和Perfect Dark可能算不上是什么熟悉的名称，使用过这些软件的用户相比之下更是寥寥无几。但是，这几款在我们看来相当陌生的典型小众软件却是日本网民最为常用的P2P下载工具。由于得到了数量庞大的日本本土用户群体支持，在国内通过这些P2P软件可以直接下载到很多日本的原版资源，包括日剧、动漫、日文漫画以及日文原版小说等等。国内不少字幕组都是使用这些P2P软件下载第一手的片源，然后才进一步制作添加中文字幕。

2.Share EX2中丰富的动漫日剧资源

目前，比较易用且资源数量较多的日剧动漫P2P下载小众软件代表就是Share，体积小巧且占用资源较少是它的最大优点。Share软件的工作原理基本上和传统的BT相差无几，根据使用网络协议的不同分为TCP版和UDP版，也就是EX版和NT版。这两个版本互不兼容，无法同时启动，也不能互相下载资源。这里我们主要介绍最常用的EX版本（图1）。



动漫下载P2P软件Share EX2

Share EX2与eMule之类的P2P软件相似，提供了非常丰富的各种日剧、动漫、日文漫画、日文小说等共享资源。使用Share EX2搜索资源之前，需要在菜单“设定→群集”项目中对资源种类进行设置。所谓的“群集”，其实也就是各类资源的关键字，软件默认已经提供了常见的资源群集，也可以手工进行添加（图2）。但是需要注意的是，由于Share是来自日本的P2P软件，所以在设置群集时最好输入日文或英文，当然在实际搜索时是也是可以输入中文进行搜索的，只不过资源会少很多。

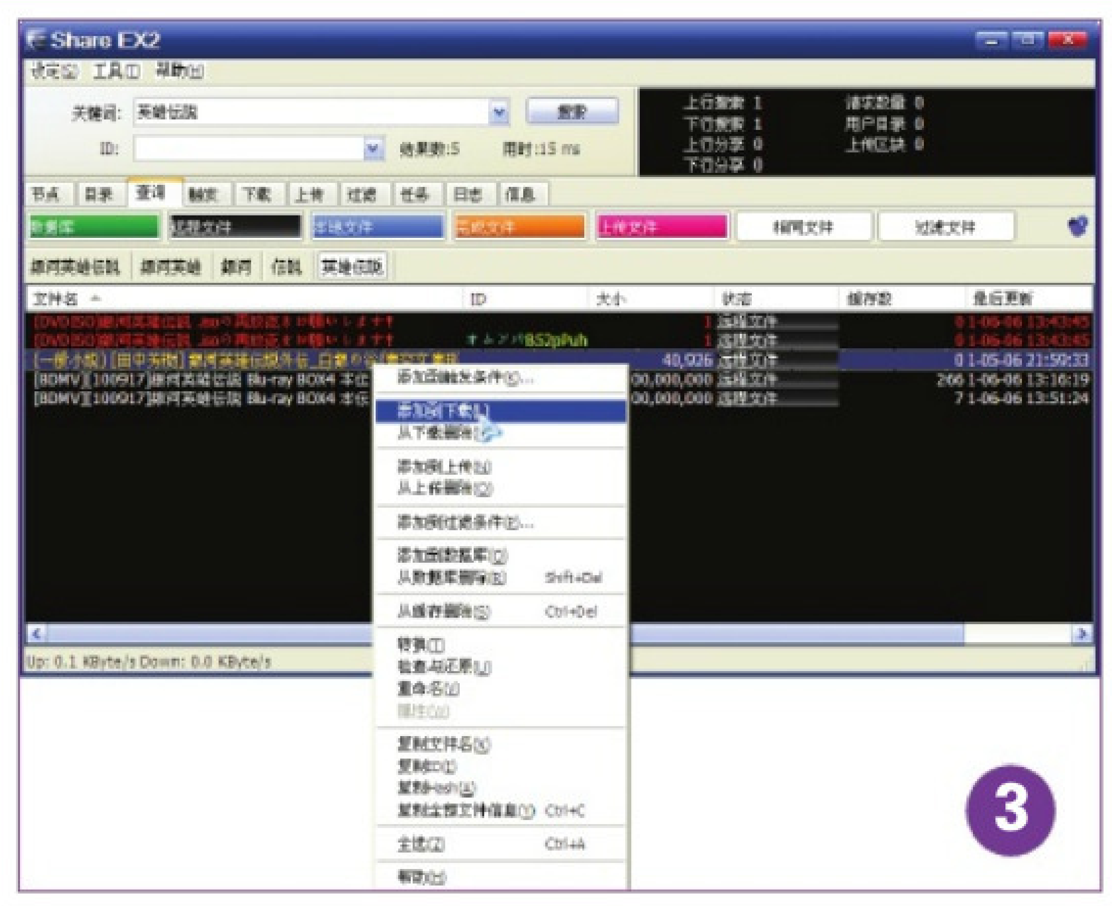


群集设定

例如我们要设定搜索漫画资源，可以手工输入添加“雑誌”、“コミック”、“漫画”、“一般コミック”、“アニメ”等群集；要搜索游戏资源，则可以添加“ゲーム”、“一般ゲーム”等群集。常见的资源群体列表如下：

音乐	MP3/音楽/邦楽/洋楽/EAC
电影	映画/邦画/洋画
程序	アプリ
DVD	DVDISO
游戏	ゲーム/PS/PS2/PSP
Share插件	Share Plugin

在群集列表中勾选相应的资源种类（注意只能最多勾选5个群集），确定后就可以进行资源搜索了。在软件界面“关键词”中输入资源关键字，点击“搜索”按钮就会自动切换到“查询”标签页中，显示相应的资源列表信息了（图3）。需要特别注意的是，在Share EX2上找到的下载资源由于都是用户自发进行上传分享，所以肯定会存在不少假冒资源或者包含有病毒木马的危险资源。我们在列表中所看到的文件名为红色的资源就属于伪造或者危险资源，黄色文件名的资源代表已经有人下载完毕并正处于分享状态，白色文件名则表示只有部分文件区块处于分享状态。显而易见，一般我们应该尽量选择黄色文件名的资源进行下载。



搜索下载资源

选择完毕要下载的资源之后，点击右键选择“添加到下载”命令，即可开始下载。Share EX2上的资源肯定不如国内的BT资源那样稳定，有时速度会比较慢，但是通常情况下还是很不错的。

Share EX2的资源节点更新

与eMule之类的P2P软件类似，Share EX2下载速度的快慢取决于连接的节点数目多寡，同时节点数目还决定了用户可以搜索到的资源有多少。节点是用户与用户之间的桥梁，需要每天更新，常用的可更新节点如下：

http://share.benri-tool.net/node/nodes.txt

打开上面这个网站后，复制网页中生成的节点暗码（下页图4）。在“节点”标签页中点击“添加节点”，打开对话框的“加密地址”中粘贴入复制的暗码（下页图5），点击“添加”按钮即可。添加节点完成后，点击“连接”按钮，在节

点列表中就会显示连接到的节点信息（图6）。

其它一些可用的节点更新网站有：

http://share.tsdx.net.ve/nodes.php

http://share.mudaijp.com/

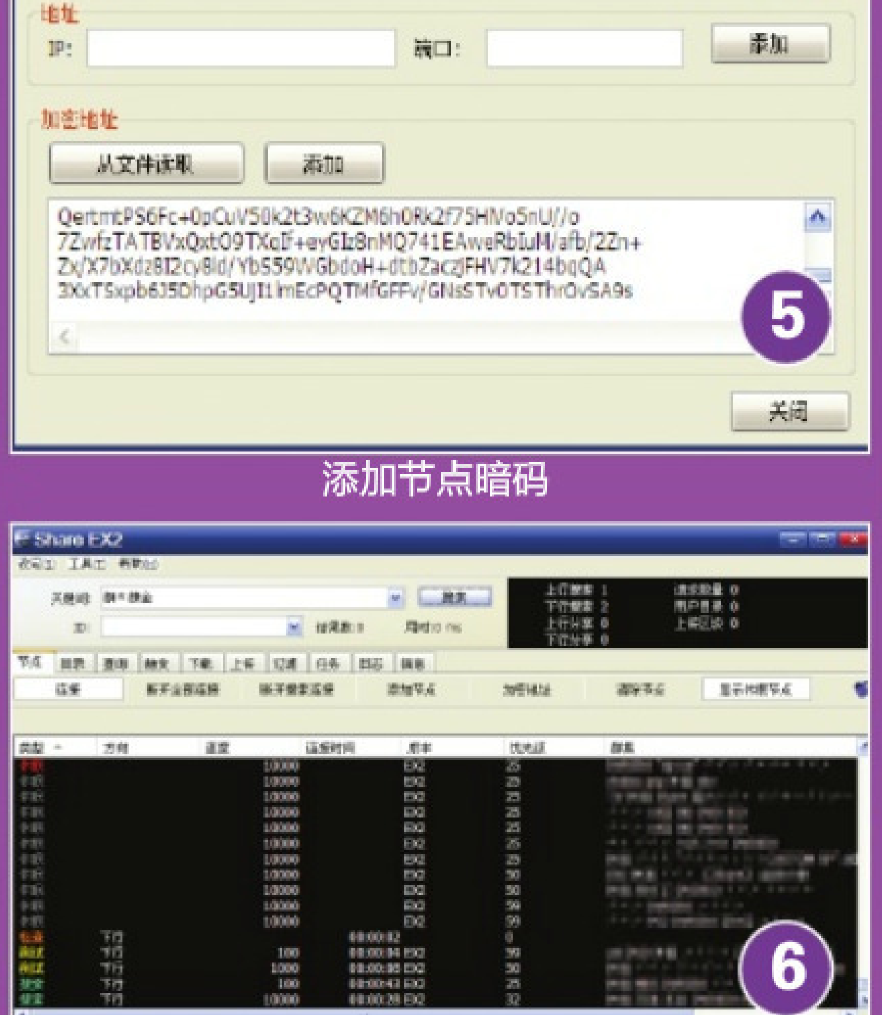
http://share.benri-tool.net/node/

http://www.p2pshared.com/share/sharenew

比较特别的是，p2pshared网站中不仅提供了Share EX2的最新节点列表，还提供了其它日本常用P2P软件的节点更新，例如Winmx、Winny、Perfect Dark等等（图7）。

4

生成节点暗码



添加节点暗码

连接节点列表

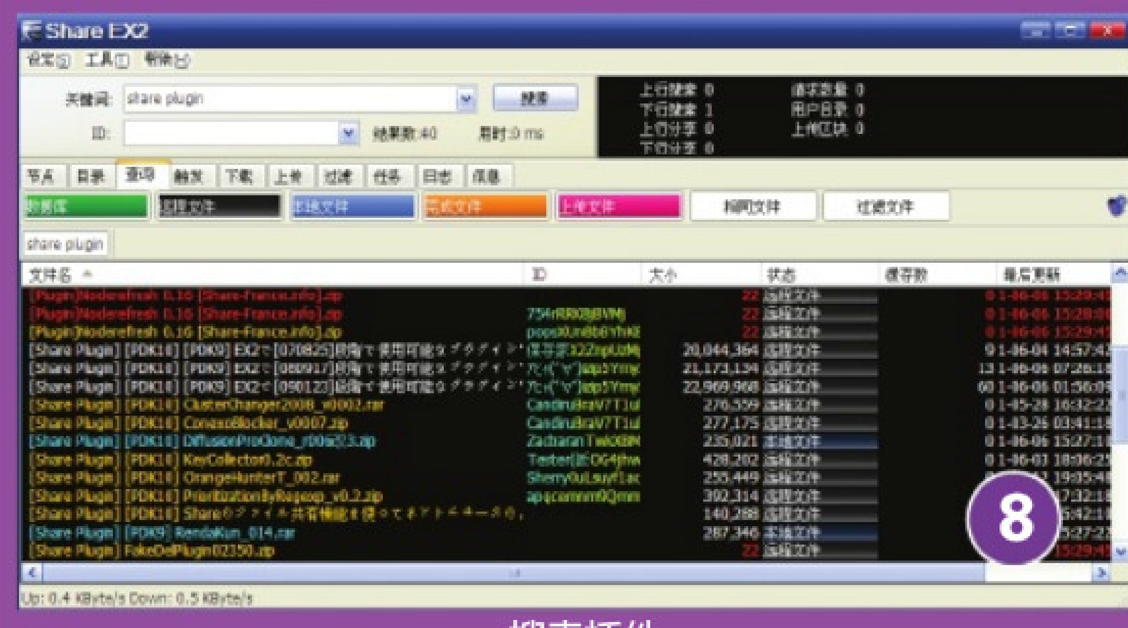


p2pshared网站中的节点更新

Share EX2自动更新节点与搜索插件

Share EX2中还提供了一些自动辅助插件，其中尤其以NodeKun和RedaKun最为实用，堪称Share用户必备之选。

各种插件可通过Share EX2搜索下载，搜索前可设定群集为Share Plugin，输入插件名称即可搜索到相应的插件，也可以直接以关键字“share plugin”进行搜索（图8）。下载解压后会得到DLL文件，点击菜单“设定→插件”命令，打开添加对话框。点击“添加”按钮，浏览指定下载的插件DLL文件即可完成添加（图9）。



搜索插件



添加插件工具

由于每天手工更新节点比较麻烦，因此在Share EX2中提供了自动更新节点的插件NodeKun。添加插件NodeKun后，点击“工具→NodeKun”打开插件窗口。在中间的URL链接框中输入自动获取节点列表的网址，如：

http://share.benri-tool.net/node/nodes.txt

http://share.tsdx.net.ve/nodes.php

http://www.p2pshared.com/share_ex.txt

http://share.mudaijp.com/nodes.txt

用户最多可设置3个节点URL，在后面打勾选择可启用URL，然后点击下方的“追加”按钮，即可自动下载获取最新的节点列表信息（图10）。在“追加”按钮上有一个“削除追加”的选项，选择后可将下载的节点信息覆盖删除原有的节点信息内容。在对话框最上方有一个“启动追加”选项，勾选后可在启动软件时自动更新节点信息列表，无需手工打开插件进行更新。

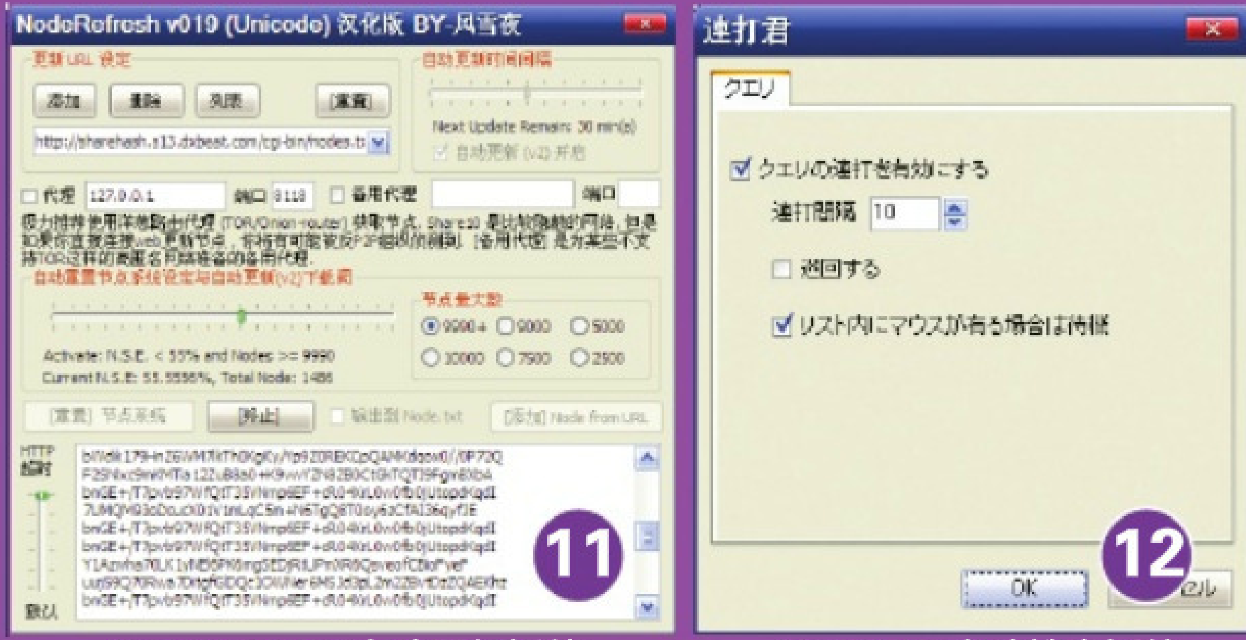


自动更新节点插件

NodeRefresh是NodeKun的升级版，比NodeKun使用起来更加方便。这款插件是全自动的，不需要设置，添加有效的节点地址后，插件会自动每30分钟更新一次Node，无需手工干涉（下页图11）。除此之外用户还可

以设置代理访问节点更新列表，也可以修改自动更新时间间隔。

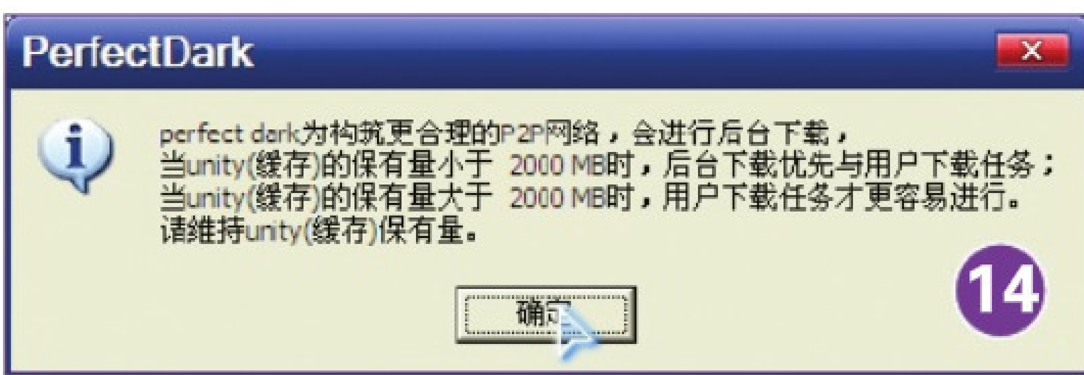
由于Share EX2会不断地连接新的节点，因此在进行搜索时需要不停的手动点击“搜索”按钮，才会显示出新的搜索结果。为了避免重复搜索的麻烦，我们还可安装RedaKun插件，它可以每隔几秒钟自动进行搜索来显示新结果，具体设置如下：勾选第一个选项，即可启用自动搜索，中间的设置是搜索的间隔时间，默认为10秒钟，可根据实际需要进行调节（图12）。启用该插件后，能大大减少我们的搜索工作量。


NodeRefresh自动更新插件　RedaKun自动搜索插件

此外，Share EX2还有一些较为常用的插件，例如clusterwordcollecter可用于群集收集，也就是自动收集添加群集关键字；FakeDelPluginLogger是删除假档的插件，勾选启用后可以自动删除搜索结果列表中的无用假档资源。

3.焕发新春的Perfect Dark


焕发新春的Perfect Dark



缓存设置提醒

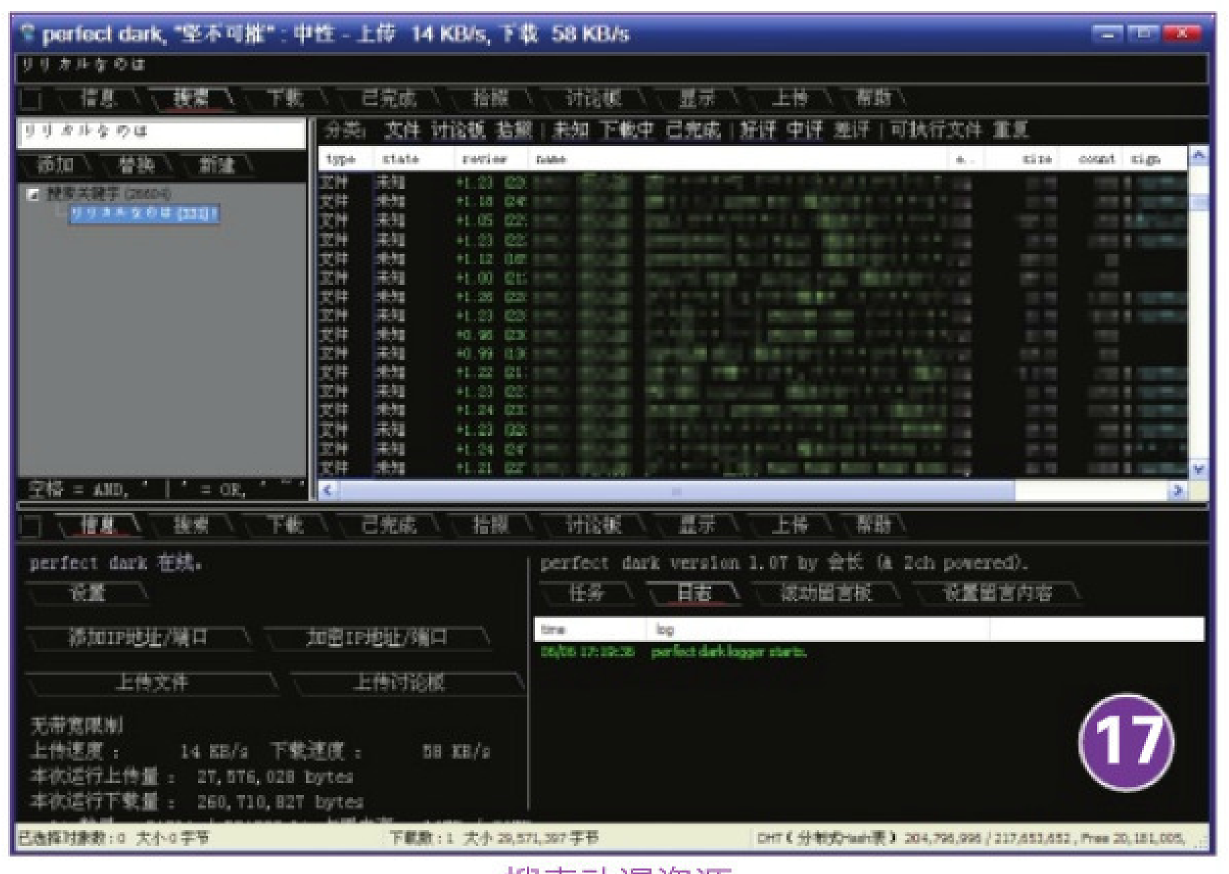

Perfect Dark缓存的默认设置为40G

Perfect Dark也是一款在日本相当流行的P2P软件，国内用户选择这款软件目的一般是弥补Share的不足来下载丰富的日剧动漫和歌曲等资源。Perfect Dark与Share、Winny一样，比较适用于外网用户，内网用户需要进行外网端口映射才可以正常使用。与其它几款日本流行的P2P软件不同，Perfect Dark在2009年底发布停止更新的声明之后（图13），于2011年3月重新开始进行更新，发布了最新的v1.07版本，吸引国内不少小众用户的关注。

Perfect Dark的设置与普通P2P软件相差无几，其中需要特别注意的是Perfect Dark的缓存大小设置：Perfect Dark启动时会提醒用户，如果缓存小于2G，Perfect Dark不会优先下载用户选择的文件，而是先下载缓存文件，只有当缓存大于2G后，才会开始优先下载用户所选择的文件（图14）。在“其它”选项页的“unity大小限制”项目中，默认的缓存为40G（图15），初次使用的用户可能会觉得缓存太大而对其进行修改。但事实上，为了保持下载效率最好不要擅自修改这个数值，否则会使下载速度极为缓慢甚至降低为0。

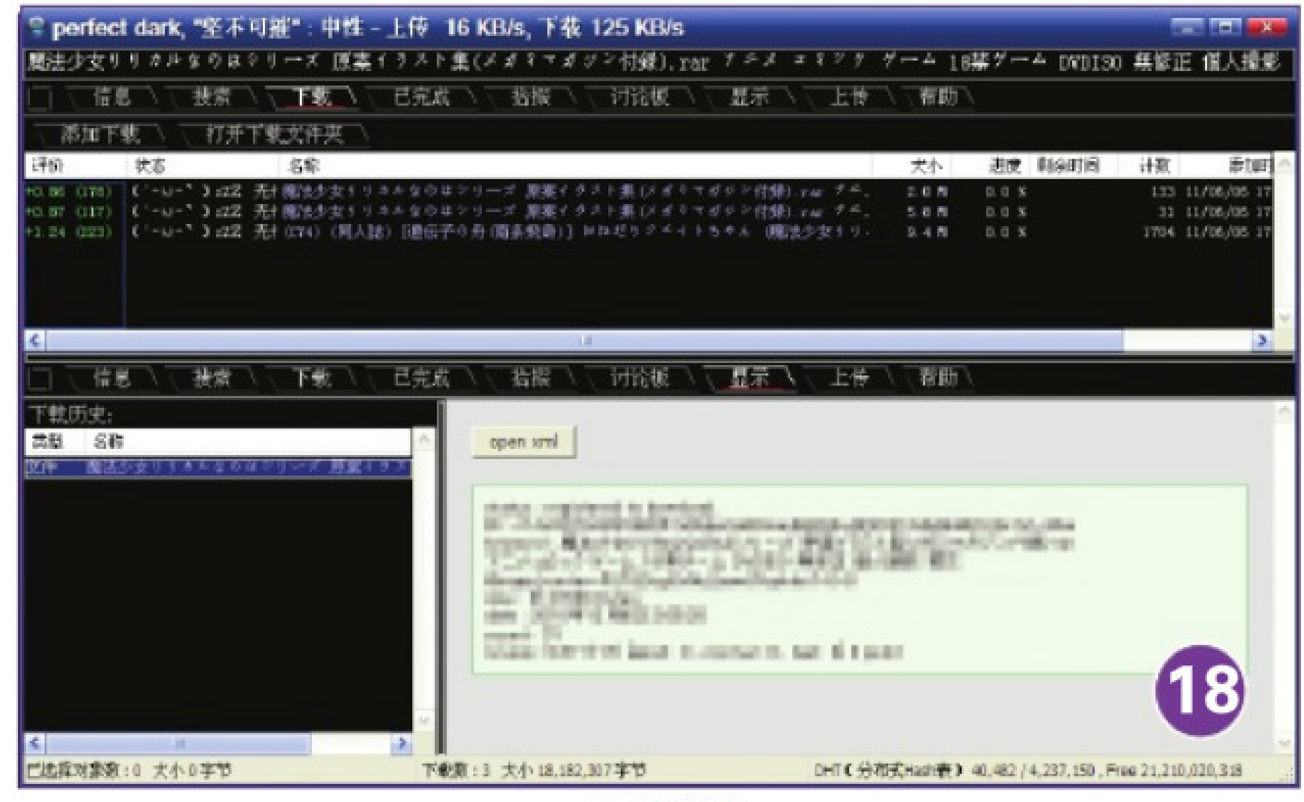

添加Perfect Dark节点

Perfect Dark没有自动添加更新节点的插件，因此在使用前需要定时手工添加节点。节点的作用与Winny和Share一样，没有节点的话是无法连接其它用户电脑进行下载的。点击“信息”标签页下方的“添加ip地址端口”，将节点填写到加密字串对话框中，也可以直接复制粘贴入加密后的暗码字符串（图16）。前面介绍Share EX2时的节点更新网站p2pshared（http://www.p2pshared.com/perfect-dark/perfectnew）也提供了Perfect Dark的节点信息加密字符。


搜索动漫资源

连接上节点后，在“搜索”功能标签页中，即可输入关键字搜索相应的资源（上页图17）。随着连接节点数量的不断增加，资源搜索结果也会增加。

右键点击搜索到的资源，选择“Download”命令，就能把资源添加到下载任务列表（图18）。与Share和其它日本P2P软件相同，在国内使用Perfect Dark的下载速度也不是太理想，远远比不上BT下载。不过Perfect Dark所提供的数量丰富的日剧以及日式动漫资源完全可以弥补这个缺陷。



下载资源

4.用户分享资源的实际需求：小众P2P永恒的生命力

除了Share和Perfect Dark外，还有Winmx、Winny等专用于下载日剧动漫的小众P2P软件，都拥有着规模不大但数量稳定的用户群体。与其它P2P软件一样，这几款小众P2P软件从最初发布至今，其间也同样历经了多次的版权法规的打压。

Winny是在日本推出较早的一款P2P软件，作为动画片源的主要提供软件，Winny对于众多动漫资源收集爱好者来说可谓功不可没。Winny的开发者金子勇2002年5月在网站上首次公布Winny后，这款软件很快成为流行的P2P工具（图19），众多影视资源纷纷在Winny上发布分享。然而没过多久，日本群马县的2名男子就因使用Winny软件下载违反版权保护法的影片等资源而在2003年9月被判有罪，金子勇也因为发布Winny软件而遭起诉被捕。



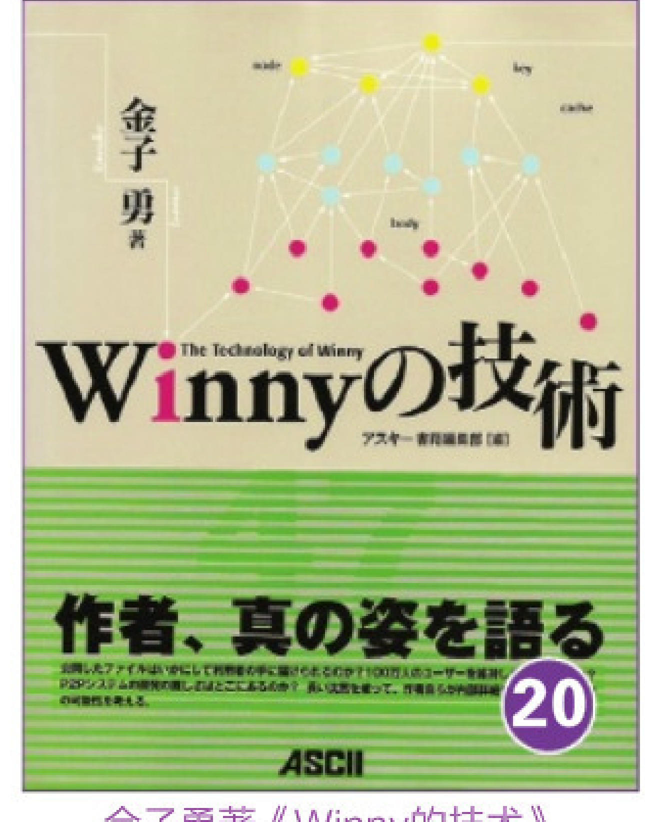
最早的动漫片源分享软件Winny

由于Winny的作者被逮捕，Winny无人维护，同时软件程序代码又被强制公开，Winny用户的隐私信息无法得到保护，因此许多用户转向了其它的P2P下载软件。替代Winny的Share很快变得流行起来，Share的功能与和Winny相似，并在Winny的基础上加强了对使用者的隐私保障，实现了对上载者的高度匿名保护，使得检察机关难以追踪源头，因此许多Winny用户纷纷转投Share。但是好景不长，2008年5月9日，京都府警察生活经济科高科技犯罪对策室和五条署、宇治署与田边署以“涉嫌违反著作权法（公共发送权侵害）”为罪名，对通过Share上传《叛逆的鲁路修R2》《机动战士高达》等动画到互联网的3名用户进行逮捕。此事件被公认为是继Winny金子勇一案以后对P2P分享又一次重大打击。

而另一款著名小众P2P软件Perfect Dark，也因为版权法的官司于2009年4月26日宣布停止开发。同样的，在2010年1月27日，日本警方也拘捕了一名Perfect Dark用户，这名用户被指控于2010年1月4日通过Perfect Dark上传分享动画《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》第38话而违反了著作权法。

虽然遭受到了严厉的监管，Winny、Share、Perfect Dark等小众P2P软件依然在顽强地坚持着资源分享。如今这些软件依然是动漫影视资源的最重要分享交流平台，尽管用户的整体数量大为减少，但用户群体的凝聚性却更加稳定了。Winny、Share、Perfect Dark也由流行P2P软件，逐渐演化成了隐密流传的小众P2P软件。

正因为用户的坚持，才让这些已经变成小众工具的P2P软件生存延续产生了转机。Winny的作者金子勇被捕之后，许多动漫Fans和Winny的用户组成了“金子勇支援会”为他凑够了1500万日元的诉讼经费。金子勇本人也没有妥协，他推出了《Winny的技术》一书，阐述了自己的开发理念，并坚持宣称



金子勇著《Winny的技术》



Winny作者金子勇被判无罪

Winny有利于推动日本发展（上页图20）。2006年12月京都地方法院对金子勇作出有罪判决并处以150万日元的罚款，金子勇不服，对高级法院提出上诉。

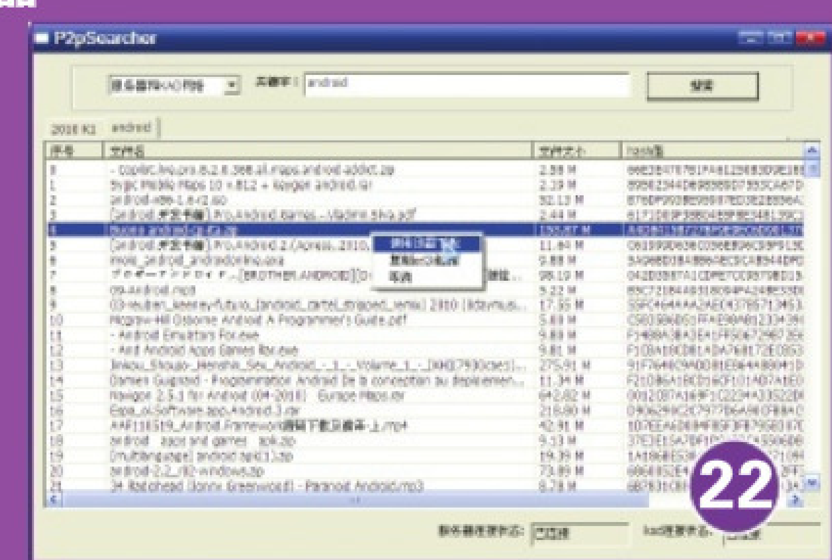
在经过多年的上诉后，2009年10月8日大阪高等法院做出二审判决，撤销一审时的有罪判决，改判金子勇无罪（上页图21）。于2009年4月宣布停止开发的Perfect Dark软件，也在2009年10月27日推出了一个稳定更新的版本，并且于2011年3月再次发布更新。

正是由于众多拥护者的支持，Winny、Share、Perfect Dark等小众P2P软件才会传承发展到今天。与此类似的是，还有许多其它小众P2P软件虽然已经停止了版本的更新，但是这些“古老”的软件却依然作为某类不可替代的资源分享传播工具而继续存在着。

特色资源的集中发布与分享，是这类小众P2P软件保持生命力的根本原因，在此其中蕴含着一个简单却又深刻的道理——用户的需求始终是不可取代的，基于用户的实际需求，这些P2P软件也许将作为独特资源的分享渠道，继续保持小众化的状态一直存在下去。

大众P2P软件eMule的小众搜索器

由于面临版权法律纠纷，VeryCD上许多内容被删除或屏蔽，然而用户的需求是难以阻挡的，各类资源依然在通过eMule继续分享传播。一个小众的P2P搜索工具P2Psearcher正在众多电驴用户的手中悄悄地流传着，它可以连接KAD网络和服务器，搜索下载这些小众分享传播的资源。简单地来说，P2Psearcher就是一个简易的电驴搜索客户端，但是它的搜索是没有任何限制的。软件支持多标签页搜索，并可以选择搜索内容来源为服务器或KAD网络（图22）。搜索到资源后，可以复制ed2k链接为电驴客户端添加新任务，或者直接调用迅雷下载。



P2Psearcher，无限制搜索神器

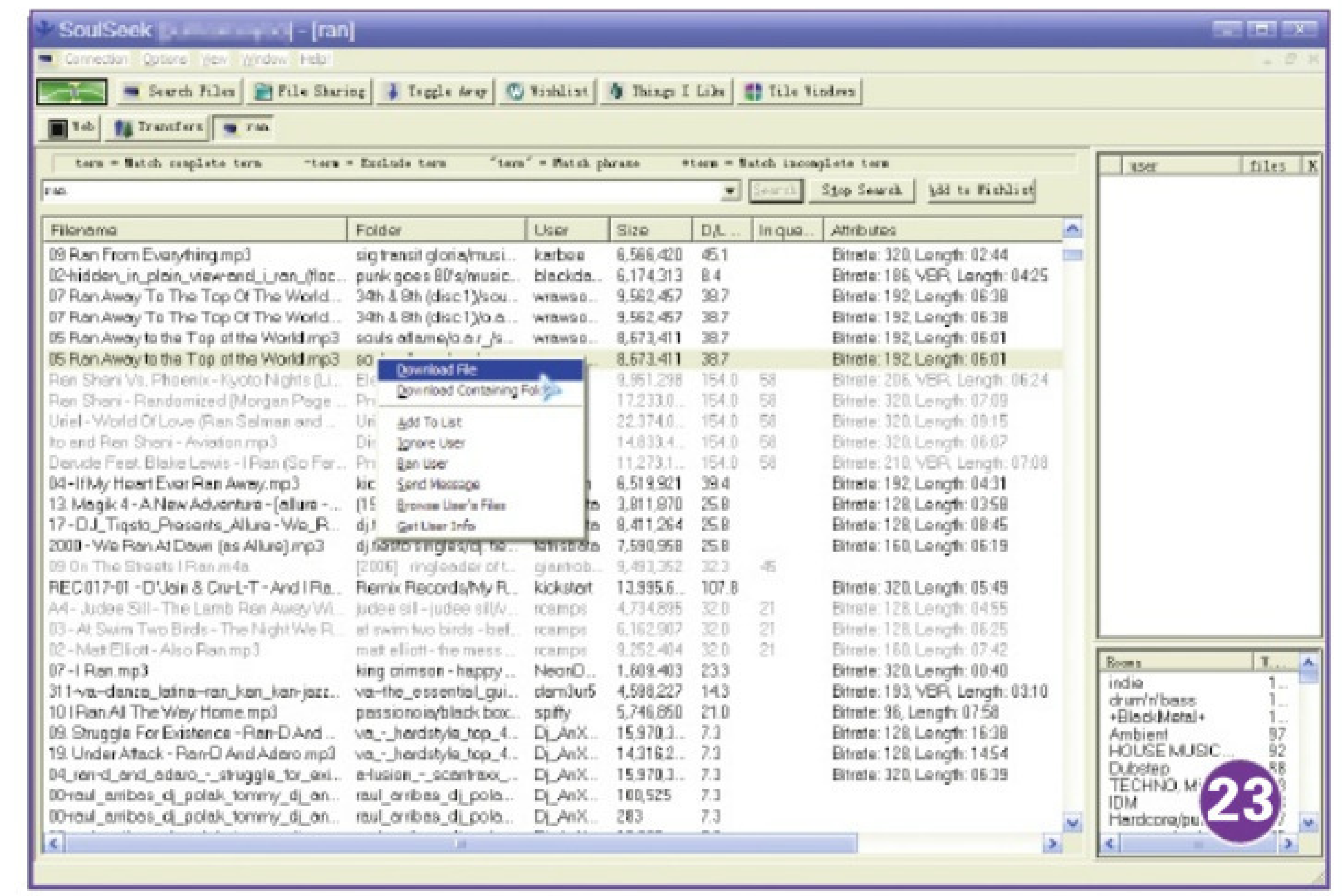
三、顺应趋势求变求新：解决版权纠纷后的P2P分享软件

在这些小众化的P2P软件，因为用户的资源需求而坚持着发扬自己的分享精神的同时，另外一些小众P2P软件则迫于版权的压力，顺应趋势改变以求生存，或是解决版权的纠纷，或是向移动设备进军发展。

1.广告支付版权：免费的P2P音乐分享软件

许多大众化的P2P软件在搜索获取国外音乐作品时常常寻不到免费资源，因此，一些专门针对国外音乐分享的小众P2P软件就成为了某些朋克、歌特以及金属乐迷们的首选。

SoulSeek就是一款典型的音乐资源分享小众P2P软件，它的最后一个版本发布于2009年6月，时至今日已经很久未更新了。以现在的眼光看来，这个软件界面非常简陋，但是对音乐资源的需求使得不少小众用户依然在坚持使用着这款P2P工具。首次使用时可以注册一个用户名与密码，登入连接到服务器上后，点击“Search Files”，输入要搜索的关键字就可以搜索到需要的音乐资源了（图23）。此外，软件还带有聊天室功能，乐迷们可以扎堆聊天互相交流。



小众的音乐分享P2P软件SoulSeek

资历深厚的小众P2P分享软件SoulSeek因为乐迷们的资源需求而存活至今，但它依然面临着版权纠纷的风险。另外一些小众的P2P音乐分享软件则走向了另外一条截然不同的免费道路——广告换版权。

Qtrax是一款比较小众的P2P音乐分享软件，也是网络上最早的一款以广告换版权的P2P音乐下载服务工具。Qtrax发布于2008年，是美国纽约的LTDnetwork公司提供的一项由广告支持的正版并且完全免费的P2P音乐下载服务。通过广告解决了版权纠纷的Qtrax，提供了成千上万首歌曲免费下载（下页图24），下载的音乐文件采用了微软的Windows Media的DRM数字版权保护技术，限制了文件的非法传播与使用：这些音乐文件只能通过Qtrax提供的客户端软件播放，而且不能传输到其他播放设备。通过种种措施，Qtrax有效地保证了音乐文件的版权利益，因此Qtrax共享的音乐文件已得到了四大唱片公司的支持，包括百代、Sony BMG、环球音乐集团和华纳音乐集团。

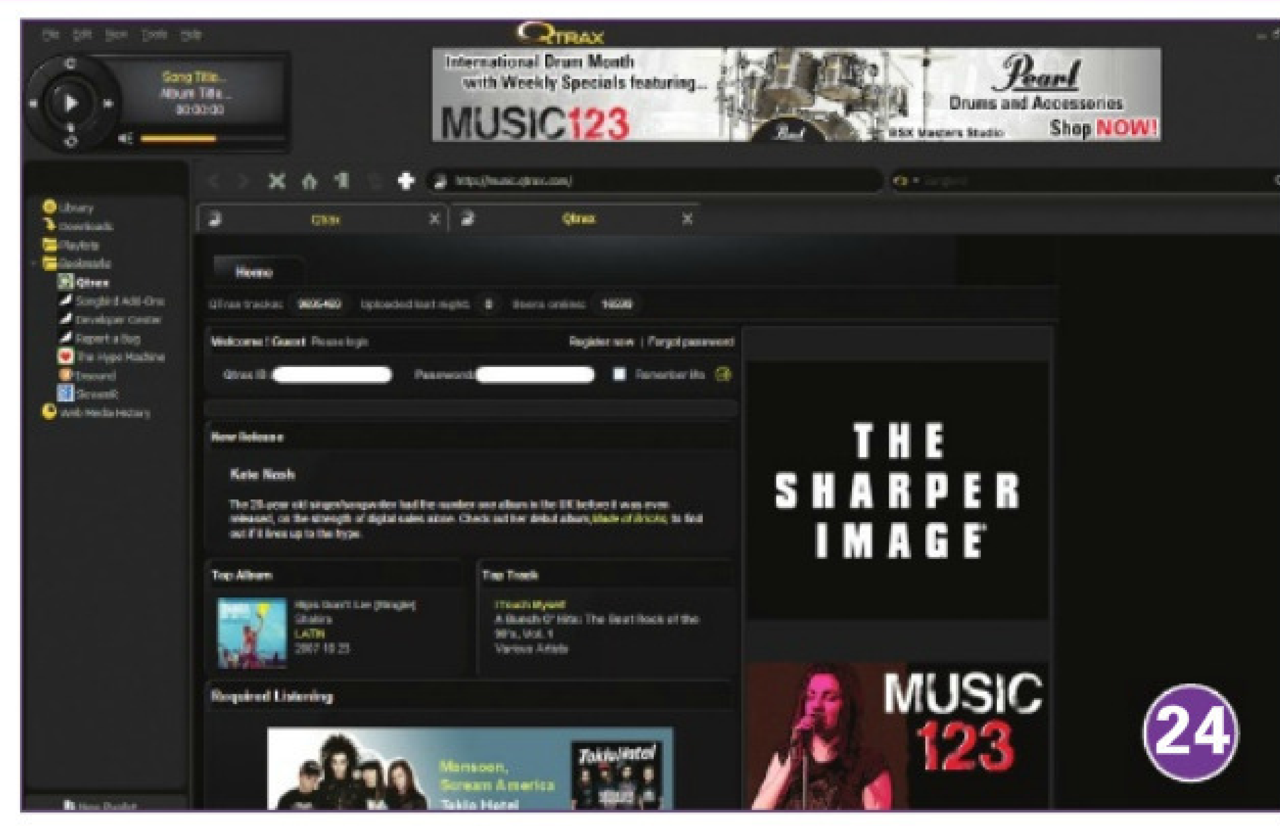
不过，目前Qtrax还仅只支持包括美国、加拿大等国在内的12个国家地区的用户，国内用户只有通过代理才能使用这款软件。与Qtrax相似的广告换版权的P2P音乐软件还有不少，例如uTorrent创始人Ludvig Strigeus开发的Spotify（图25），也与全球几大唱片公司（EMI, Warner Music, Sony BMG等）进行了合作，所有的歌曲都是正版，可以在线欣赏分享。

2.向移动设备进军的P2P软件

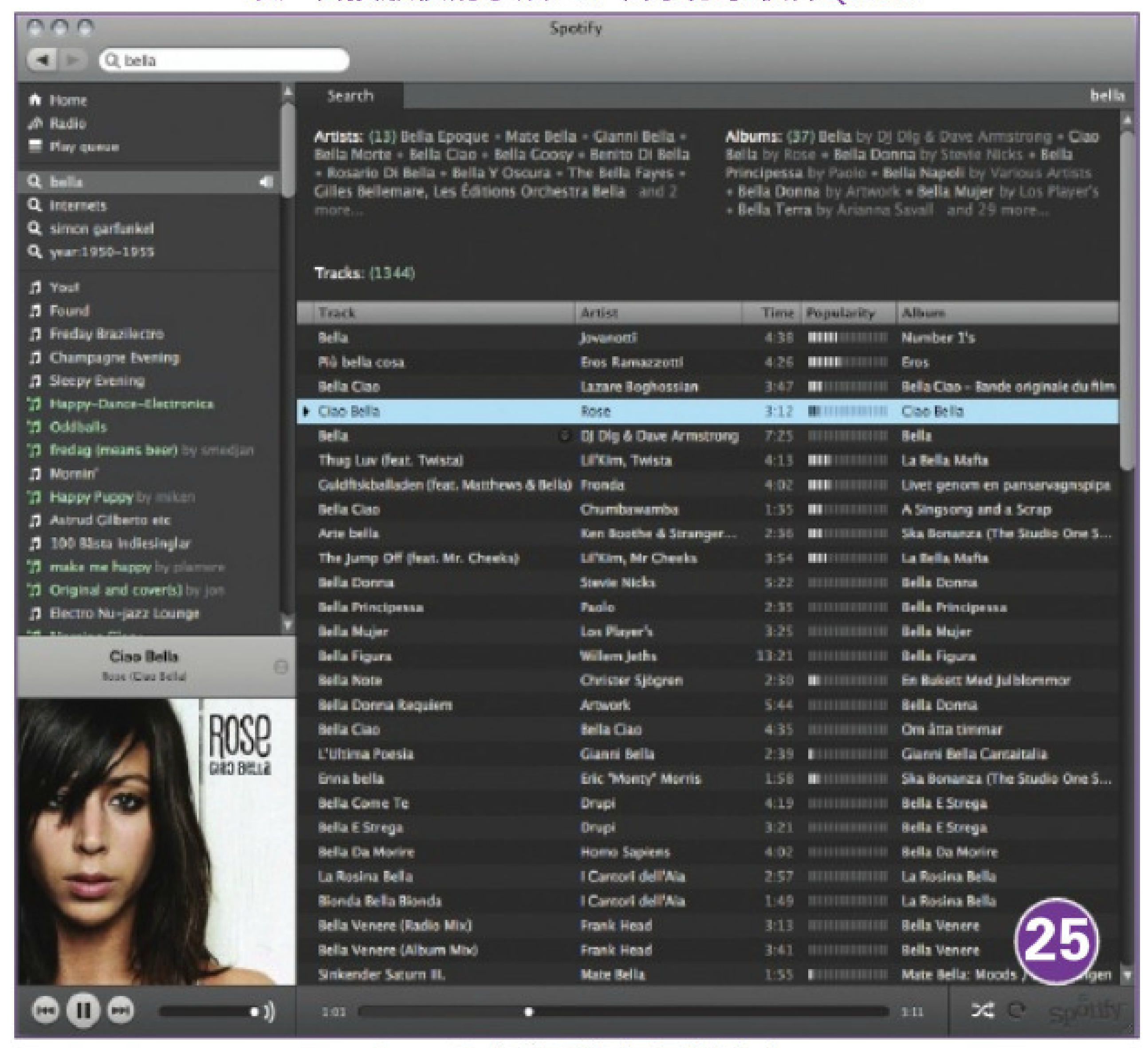
除了在个人电脑上继续保持流行的各种P2P软件之外，还有一类更为小众另类的P2P软件。这类P2P软件之所以更加小众，是因为它们不在PC上与其它软件竞争，而是开始向各种移动设备进军。

例如，著名PC版迷你BT下载软件uTorrent曾经是非常大众化的流行P2P工具，目前它已经开始在不知不觉中悄悄进入iPhone、iPad设备的App Store。uTorrent App Studio可通过软件界面的“Apps”访问，其中提供有TED影音下载类，各种网页游戏，以及VLC视频播放、BitDefender病毒检测等功能性应用（图26）。

此外，上面介绍的Spotify也同样提供了iPhone移动版本，可在移动设备上通过P2P分享音乐。另一款著名P2P软件FrostWire也发布了基于Android平台的移动设备版本，Frostwire原本是一宽基于Limewire技术开发的P2P文件共享软件，在PC上也曾经较为流行。Frostwire的Android版本功能非常强大，支持在各种设备中分享、搜索和下载文件（图27），并支持最近的热点浏览和文件下载。此外Android版本的Frostwire还支持在社交网络共享文件，支持P2P的聊天室等PC版本拥有的功能。



以广告换版权的小众P2P音乐分享软件Qtrax



Spotify的音乐资源同样丰富





uTorrent App Studio下载软件商店（图26）

独特的Android平台P2P软件Frostwire（图27）

结语

在解决了版权法律问题后，流行的P2P软件已经渗透到了网络的方方面面，P2P技术也从单纯的资源分享融合到了正版软件和游戏的发布、在线点播、即时通讯与在线网络游戏等各种应用项目之中。然而，那些资历深厚或新鲜登场的小众P2P软件的继续存在，却给予了我们更为鲜明的启示：

面对生存的威胁，要么继续坚持下去，要么就是顺应趋势转型。坚持的理由是要继续满足忠实用户的需求，顺应转变也一样，保持自己的特色才是继续存在下去的真正动力。基于这样的道理，也许这类小众P2P软件，还远远没有走到穷途末路的那一天。P



■ 浙江 Fall Ark
北京 坏香橙

Fall Ark的方舟趣闻中心

高考已过，又到了一年中最炎热的季节了，不知各位是做好了外出游玩或宅上一夏的准备，还是仍然需要辛苦工作与补习呢？不管怎样，希望今天的这几则小消息，给您带来片刻的轻松与惬意。

——Fall Ark

1.能做表情的自行车灯

http://inhabitat.com/cycle-safely-with-fraser-mort's-playful-emoting-bike-lights/

前不久，产品设计师Fraser Mort推出了一款颇具未来感的小自行车灯：8×8的液晶显示屏可以直接通过联网程序下载静态图像、效果动画和字母符号，用户们也可以在推特、Facebook以及Flickr等网站上分享自己的“像素图”设计。虽然64像素的分辨率听起来不算高，不过如果支持动画或者滚动字幕的话，表现力也不会太差。至于这款车灯的实际意义……在骑车时简简单单地往身后发个笑脸一类的表情，应该也能给旅程增添一点亮色吧。



2.杯子像素洛克人

http://www.yourgamercards.net/forums/index.php?/topic/3791-awesome-megaman-art/





向游戏致敬的DIY艺术向来令人钦佩，如果能够呈现在现实生活的话更是如此——猜猜看，上面这幅巨大的洛克人场景像素图，到底是如何在铁丝网上做出来的？

答案是大堆的塑料杯——在杯底喷上颜色后，众多“杯具”就成为了一个个巨大的“像素”，按照一定次序排列在一起的话就构成了这幅半空中的同人作品。

3.下盘功夫——USB脚踏板

http://www.geekstuff4u.com/thanko-usb-foot-switch.html

手不够用怎么办？

自然是上脚咯。



不知从什么时候开始，外设硬件设计新潮流中出现了一股“踩在脚下”的风潮。不管你是想在赛车游戏中用脚来控制刹车和油门，还是仅仅觉得某几个组合键用手去按太嫌麻烦，这些USB接口的脚踏板都可以满足你的需要。踏板的操作可以自行设定并且支持宏操作，诸如踩左边呼叫任务管理器、踩右边在论坛上插入一段图片和视频这种行为，都可以自由地安排。真正的发烧友完全可以买上一排放在脚边，让自己像钢琴师一样进行日常的编程、游戏、上网冲浪或论文写作等工作。

4.业界八卦
——使命召唤也要收费？动视你不要太过分！

http://online.wsj.com/article/SB10001424052702304563104576355310423496054.html
http://www.wired.com/gamelife/2011/05/call-of-duty-elite-reactions/



大概是看到自家的《魔兽世界》日进斗金感觉意犹未尽，最近，动视暴雪开始考虑把自家最成功的主机对战游戏《使命召唤》系列也变成这样细水长流捞金不断的赚钱机器。当然，游戏本身60美元的投资并不会就此而失去意义，动视暴雪目前正在拟定的计划如下：现有状况不变，从下一作的《使命召唤：现代战争3》开始，增加一项名叫“使命召唤精英”（Call of Duty Elite）的服务，部分用户可以用每月8美元不到的价格，获得诸如新地图包、战绩分析工具、社交网站聚合等等额外的付费内容。

这则消息自然在玩家中激起了巨大的反应，除了“别的游戏里就免费提供这些服务的！”和“你们就是纯粹想赚钱而已吧！”一类的叫骂之外，还有就是“动视你们根本不尊重玩家”这种上升到道德水准层面的诘问。然则，动视暴雪似乎不为所动，公司的社会媒体发言人Dan Amrich在发表了一通声明和问答之后，开始耐心地向玩家们解释这一举措为什么没有他们想象的那么坏——看来，不管怎样，历史的车轮这次是不会因为玩家们的抗议而终止前进了。使命召唤之外的更多游戏，恐怕有可能步其后尘走上收费服务之路吧。

坏香橙的趣闻自留地

1.高科技与第七武器——BodyGuard电击拳套

欢呼吧，《辐射》系列的死忠们，又有一件废土浪人神器化作现实啦。

尽管这款看上去威力十足的长袖拳套无法像动力手套一样增强拳击的力道，但是作为弥补，此凶器可以产生高达50万伏特的电击，轻而易举就可以把前来挑衅的宵小之辈放倒在地。强大的威力加上坚固的保护外壳，足以让这件名为BodyGuard（保镖）的高科技装备成为保安人员的密友，以及犯罪分子的噩梦。


David Brown先生和他的BodyGuard

除了“一击必倒”的进攻能力之外，BodyGuard还拥有激光指示器、照明手电筒以及摄像机等辅助功能，预期还会增加化学传感器以及生物识别器等装置，进一步满足不同领域保安人员的实际需求。

最后，BodyGuard的设计者名叫David Brown，其本职身份是摄影师、编剧以及制片人……原来如此，电影业界果然是盛产技术高手的卧虎藏龙之地！

新闻链接：

http://dvice.com/archives/2011/05/bodyguard-elect.php

2.碎币闹钟——Shredder Clock

早在本人念大学的时代，闹钟这种扰人清梦的扫兴装置就是宿舍中损坏效率最高的日用品——当时宿舍正好有一位校级篮球队出身的好汉，此人身怀一项号称“梦中杀钟”的绝世神技：每当摆在窗边的闹钟尽职尽责地开始打铃，这位高手便会双眼不睁地抓起手边最近位置上的杂物，然后凭借直觉向着喧闹不休的位置用力一掷——据不完全统计，可怜的闹钟至少有80%的概率会在如此冲击的作用下彻底沉默，至于剩下的20%无效概率……那是好汉同学偶然失手把枕头手电参考书丢到窗外的缘故。



大师兄快醒醒，你的票子要被绞碎啦

正因如此，当我第一眼看到Shredder Clock这个集奇思妙想与令人发指于一身的闹钟时，脑海中的第一反应就是“真乃闹钟杀手克星是也”这么个结论，具体原因一目了然：如果Shredder Clock开始鸣响而你又不去及时按下休止开关的话，那么塞在这个闹钟里面的一张百元大钞就会缓慢而坚定不移地开始粉碎——想到一个回笼觉就要赔上这么大一笔钱，任何人都会睡意全无翻身而起吧。

不过，这个奇妙的设计唯一美中不足的地方就是，在任何法治国家中“故意销毁钱币”都是一项明确无误的罪名，因此冒着违法的风险让一个闹钟发挥它的设计功能……你觉得这算得上优秀设计吗？反正我是不敢苟同。

更多大图：

http://acidcow.com/pics/20331-alarm-3-pics.html

3.周边凶猛！——强大无比的iPhone4相机配件i9

尖叫吧，苹果爱好者们，让你们的iPhone4化身为经典单反相机的周边配件就在这里；惊叹吧，徕卡相机的拥护者们，那些疯狂的i字头设备终于走到了与经典设备接轨的地步。没错，这款让人叹为观止的相机配件就是如此强大，请记住它的名字——i9。

内行人一眼就能看出来，这个古怪的名称攫取的正是经典徕卡单反相机M9的噱头。根据设计，这款配件既可以作为牢固的外壳给尊贵的iPhone4提供牢靠的保护，又可以用优秀的镜头与传感器系统把iPhone4变身为专业摄影设备。最神奇的是，以上功能还可以与iPhone4本身功能的完美地结合在一起，随时随地将照片上传分享，何等奇妙！

唯一美中不足的是，这个美轮美奂的周边目前依旧只是概念设计而已。

新闻链接：

http://www.core77.com/blog/object_culture/leica-fy_your_beloved_iphone_4_with_black_designs_i9_concept_19154.asp P



除了化作现实依旧遥遥无期，这玩意实在是无可挑剔



对于相当一部分读者朋友们来说，当大家拿到这期杂志的时候，想必已经开始享受悠然的暑假时光吧。那么，如果你恰好刚刚经历过一连串令人心力交瘁的期末考试，及时地放松一下绷紧的神经无疑是最为明智的选择。今天的“应用在线”栏目就给大家推荐了几个相当实用的音乐主题站点，相信只要有优雅的旋律萦绕在耳边，炎炎夏日长假也会平添几分惬意吧。

■北京 Enigma

1.天籁分享无国界——Grooveshark

http://grooveshark.com



在我的印象中，早在2002到2003年的时候，五花八门的免费音乐下载网站曾经在尚不成熟的国内互联网上热门一时。然而，就像在当年红极一时的免费个人网站空间一样，这种“添加整屏的列表抱着硬盘从午夜下载到天亮”的日子就像浴室镜子表面的水蒸气，很快就在互联网奔涌的发展大潮中消失得无影无踪。作为补偿服务或曰榨干这颗柠檬中最后几滴汁水的手段，各种打着“在线试听”旗号的音乐网站纷纷登上了历史的舞台。但是，随着宽带网络的进一步普及，这些遍布弹窗广告的廉价站点又会有多少生命力呢？答案可想而知。

不过，正所谓大浪淘沙始见金，在互联网这种前卫概念更新换代速度让人目不暇给的环境中，能够坚持下来的站点与服务自有它的实际价值所在——今天介绍的Grooveshark就是又一个例子。从功能上来看，这家已有数年积淀的音乐在线分享网站功能似乎与国内那些良莠不齐的同类站点相差无几，但实际体验之后，想必大多数人都会露出会心的微笑：首先，Grooveshark的界面十分清爽，基本上没有什么有碍观赏的不良广告，视觉体验方面至少可以打上85分；其次，尽管这家网站的主流应对群体是来自欧洲的用户，但从站点支持的24种语言列表中我们依然可以找到中文，使用起来完全不存在语言隔阂；最后，从实际的连接速度来看，Grooveshark至少比国内80%以上的同类站点表现得更为出众。简洁的操作，流畅的效果再加上简体中文界面，我们还有什么理由不来选择它呢？

至于音乐资源方面，经过本人测试，欧美音乐自然不在话下，日韩歌手也能找到诸如宇多田光、Kotoko以及Perfume等等新老名家的作品。至于国内乐坛的大作，泛滥成灾如信乐团、凤凰传奇之流赫然榜上有名，不过值得欣慰的是，诸如崔健、左小祖咒以及扭曲的机器等等国产摇滚音乐人同样可以在输入关键字后找到几条结果，多少也算是种安慰吧。

2.我唱，我找，我发现——midomi

http://www.midomi.com/



经常关注“在线应用”栏目的读者朋友们都知道，在如今的互联网上，“搜索”的概念早已脱离了“关键字”的局限：以图片搜索为例，CBIR——“基于内容的图像检索技术”已经逐渐接近了实用的地步，曾经被我多次提起的Tineye就是个极好的范例。不过，对于当今的互联网用户来说，对于资源检索技术的需求可谓是无穷无尽的，这种“提供简单范例搜索详细结果”的技术应用范畴可否再扩大一些，例如……可以检索音乐文件吗？

答案当然是肯定的，midomi这家站点提供的服务就是如此神奇：想要搜索探究一段耳熟能详但不知其名的乐曲出处真相吗？很简单，打开这个网站点击页面中央的“Click and Sing or Hum”，然后提交你需要检索的音频样本——别误会，这里并不需要上传或者引用链接之类的麻烦步骤，对于用户来说，找支能够正常工作的麦克风连在电脑上，再把自己想要查找的歌曲旋律简单地哼唱出来即可。一般来说，只要荒腔走板的程度尚未达到人神共愤的地步，那么midomi十有八九会找出让你满意的结果。至于实际准确率究竟如何，大家自己一试便知。

3.百万音效——FindSounds

http://www.findsounds.com/



体验过了“基于内容的音乐检索技术”独特的魅力，本期栏目的最后不妨再来看看这个可以满足特定人群使用需求的资源检索站点——FindSounds。正如域名所揭示的那样，这个网站提供的服务主题只有一项：搜索音效文件并提供下载。具体使用方式与普通的搜索引擎并无差别，用户可以自由定制音效文件的格式、采样率以及立体声效果等选项。唯一需要留意的是，FindSounds似乎并不支持中文关键字，不过，这点小麻烦可以用在线翻译网站轻松解决，完全算不上什么障碍。

智能生活
手机摄像头玩出新花样

■贵州 冰河洗剑

关键字：智能手机 摄像头 新奇应用

编者按：智能手机拍照功能强大，成像效果大多好于电脑所配的摄像头，同时还有易于携带等优点。正因如此，我们能找到不少应用软件，它们让手机摄像头发挥出了更多作用，例如其中之一是手机可充当电脑摄像头，使用起来非常方便，而且用户无需额外购买硬件就能得到更好的画质。随着各种智能手机渐渐普及，摄像头的各种有趣玩法也层出不穷，购物比价、扫描识别、信息分享、保险索赔等扩展应用不断出现，软件也不再局限于电脑之上的工作或游戏娱乐，而是更多融入了生活的点滴之中……这篇文章中，我们用各类软件将手机摄像头功能变得更强，实现彻底进化！另外文中若无特殊说明，都是在Android系统下操作。

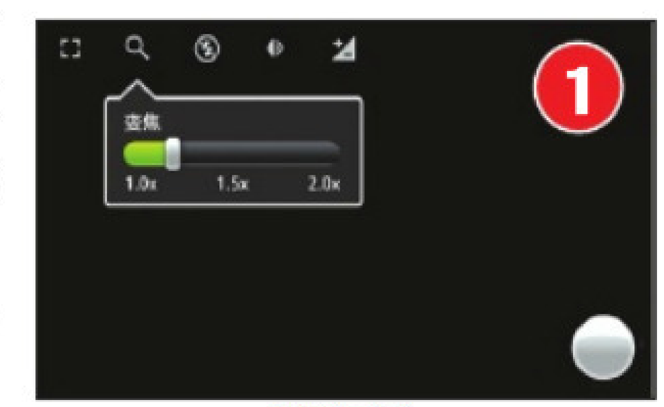
软件丰富，手机摄像头拍照有“异能”

摄像头的第一功能当然就是拍照片或视频，虽然在效果和操作体验上比不上更专业的数码相机和摄像机，但手机摄像头也有着自己独特的功能，例如使用丰富而强大的拍摄与图像处理软件，轻易地拍摄出各种独特的照片或视频！

1.手机连拍，高速与特效兼备

很多数码相机都有高速连拍功能，用于拍摄连续运动或高速移动的物体，相比之下智能手机内置的拍摄软件功能一直比较单一，往往不提供如高速连拍一类的功能，但好在我们可以借助软件轻易地实现它们。以“Fast Burst Camera”（连拍照相机）为例，该软件支持每秒5~10张拍照，同时支持闪光灯及自动对焦。执行连拍照相机后，可看到拍摄界面与普通拍摄软件基本一致，不同的是在上方有几个特殊的拍摄功能按钮，包括自动对焦、设置变焦缩放（图1）、开启闪光灯、静音拍摄、设置曝光度等（图2）。

“属性设置”中，可选择设置照片的分辨率，并可勾选“允许使用高分辨率”功能，这样拍摄出来的照片会更清晰（图3）。需要注意，如果手机存储内存不足，可能会导致连拍失败。设置完毕后，点击拍摄界面中的白色按钮不放或快速点击白色就可自动连拍了（图4）。连接时照片会自动保存在存储卡中，而不会弹出保存提示影响操作。除此之外，还有另一类连拍软件，例如“四格照片连拍（FourShot）”，它非常有趣，可连续拍摄4张照片，并且将它们排列拼接成一张4格图（图5）。对于喜欢创意拍照的朋友来说，这种方式能带来很好的搞怪效果。



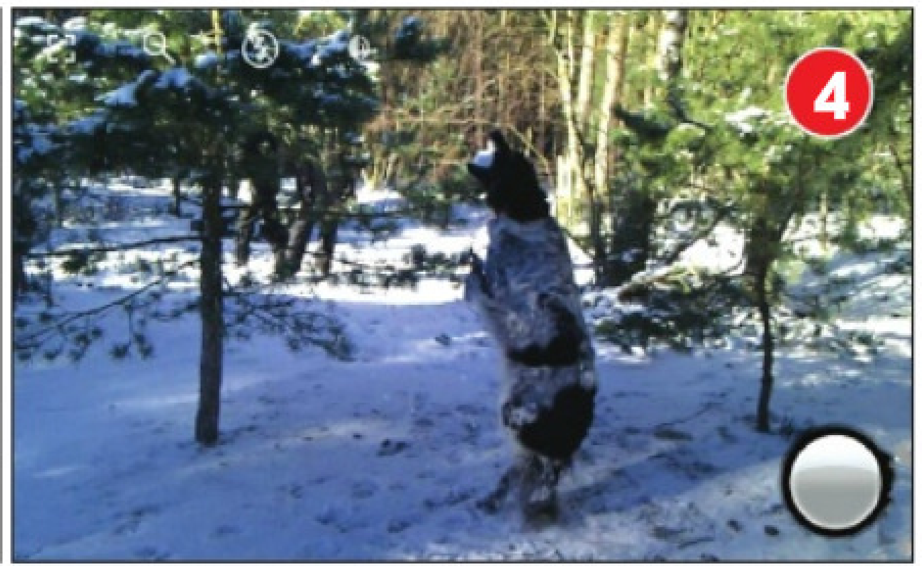
设置变焦

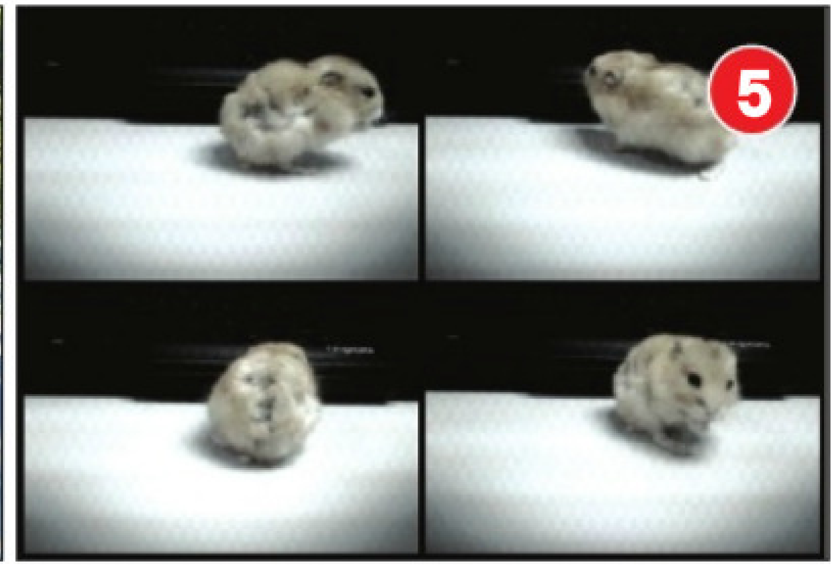


设置曝光度



设置拍摄照片分辨率


点击白色按钮连拍


4格连拍特效



2.媲美相机，手机拍摄3D全景照片

较新的数码相机都提供“3D全景照片”功能，拍摄的风景照看起来更有气势，其实对智能手机来说，3D全景照并不是很神奇的功能，手机中只要装有软件，同样可实现该功能。3D全景照相机（Photaf 3D Panorama Pro，图6）可获取照片的成像角度，将各方向的照片合成3D全景照。它同样采用与数码相机一样的扫描方式，而且还具备自己独特的优点——能利用手机的重力感应功能获取拍照角度，提示用户移动拍摄位置，拍摄出的照片能获得非常好的拼接效果。相比之下，低端数码相机往往没有重力感应器，或感应器不够灵敏，因此拍摄时会发生垂直角度偏移，最终导致最终拍摄的照片拼接效果不够好。



Photaf 3D Panorama Pro利用重力感应器拍摄3D全景照片

什么是全景照片?

全景照片是一种超宽幅、视野超广阔的照片，它能达到180°以上的超宽视角，多用于风景或集体照拍摄。早期的全景照片拍摄像机是通过连续拍摄3张照片拼接而成。最新的扫描全景相机只需要按下快门后，按设定好的方向匀速移动相机，便可以拍摄出全景照片，新的方式拍摄更加快捷、拍摄视野更广、拼接效果也更好。

软件运行后，点击主界面中的“设置”（图7）打开页面，其中可设置是否在全景照片中包含用于GPS定位的地理位置信息，并开启自动对焦功能。因为拼接全景图需要较长的时间，我们可勾选“拼接前提示”（图8），在拍摄完毕后根据情况选择是否立即进行拼接。另外，如果要拍摄高清的360度全景照片，可在下方选择高清或超高清模式（图9）。返回主界面，选择“创建全景照片”，弹出拍摄模式选框，刚开始学习拍摄时使用“自动模式”就可以（图10）。

拍摄窗口中左边是一些拍摄选项，如开启闪光灯、白平衡之类，中间是绿色提示箭头，按照其提示方向移动手机，在过程中会自动进行拍摄（图11）。在拍摄中，需要注意的是窗口上方和右方的位置状态条，它通过重力感应确定拍摄角度，过程中如果手机的垂直距离或角度发生了偏移，状态条中的绿色小球会变成红色，同时滑向偏移的方向。此时需要根据窗口中央的箭头调整手机角度，稳定后才会自动拍摄。例如图示中手机的位置和角度过低时，需向上移动和略微翻转手机（图12）。



功能主界面



设置拼接选择



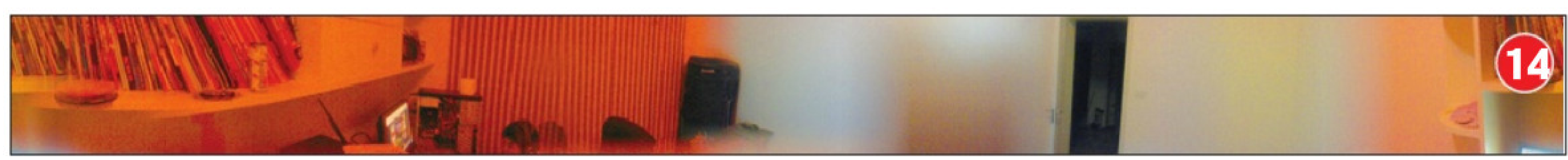
启用超高清拍摄　使用自动模式进行拍摄　根据绿色箭头指示转动手机　根据提示调节手机角度与位置

小提示： 在拍摄过程中，要保持手机的横向模式，同时注意在旋转时，应该保持手机处于原位置。也就是说，是以手机为轴心进行360度旋转拍摄，而不是以人为轴心旋转。

拍摄完成后，点击下方的“拼接图片”，即可将拍摄的多张图片自动拼接在一起（图13），组合成360度的3D全景照片。如果使用的是高清拍摄模式，拼接所用的时间可能会略长。整个自动拍摄过程中，软件要拍摄多达12张照片，最后拼接在一起（图14）。拼接成的3D全景照片，可以分享到人人网、新浪或腾讯微博等社交网络中。在“加载全景图片”中可管理所有的全景照



正在拼接全景照片



3D全景照片立体效果

（图15）。另外，在软件中还提供了一种“指南针”模式的3D浏览方式，可以给我们一种完全立体的浏览感受，非常酷！

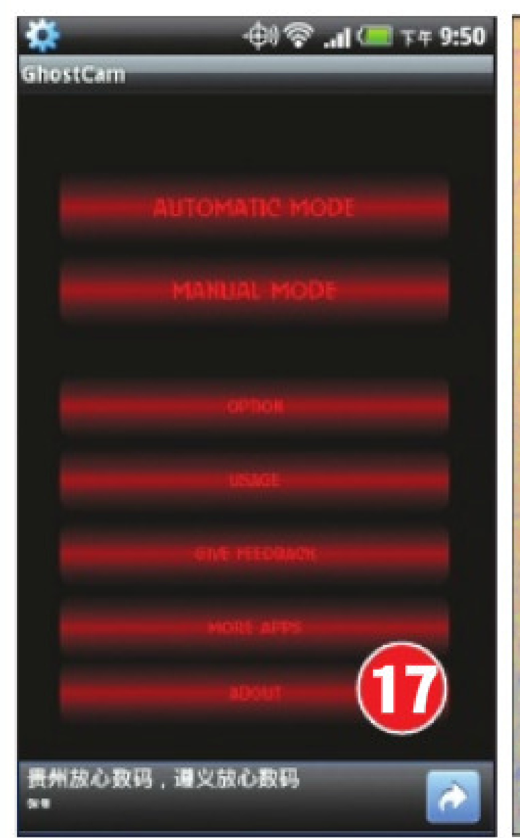


全景照片管理

3.鬼影重重，灵异照片原来是闹剧

一些港台八卦娱乐节目常常播放灵异节目，一些照片令人匪夷所思，想要在你与好友的合影中浮现一个鬼影吗？一款名为“GhostCam Spirit Photography（鬼魂照相机）”的软件，可以让智能手机拍摄出各种灵异照片，用来娱乐很是有趣（图16）。运行软件后，可以选择“自动模式（AUTOMATIC MODE）”（图17），在拍照时就会自动随机添加灵异效果。拍摄方法与普通拍照软件差不多，例如这里在照片中添加了一个模糊的上吊鬼魂影子（图18）。“手动模式（MANUAL MODE）”可以在拍照时手工选择要添加的灵异对象，并可设置其位置与虚幻效果。在拍摄窗口下方的第一个箭头按钮，可用于旋转灵异对象；第二个按钮用于设置虚幻度；最后一个鬼魂图标用于手工切换选择鬼魂灵异对象（图19）。


灵异合影照中有鬼脸



GhostCam两种灵异拍照模式

照片中拍摄出了鬼魂



手工设置灵异效果

4.偷拍不可无耻，超级间谍摄像机

存照作为证据、暗访拍摄等，偷拍并不是什么见不得人的事，关键是不要用来做见不得人的勾当。在智能手机上，我们也可以找到这类偷拍软件，正确地使用它们会给我们的生活带来方便。各种偷拍软件的目的都是悄悄的进行拍摄不被发人发现，“Super Spy Camera”（超级间谍摄像机）可以在拍照摄像时不发出任何声音，并可进行隐蔽的拍摄工作。运行后，可以看到软件是以浮动框方式运行的（图20）。点击上面的加号或减号按钮，可以放大和缩小下方的拍摄窗口，我们可将软件界面缩小到最小仅剩两个按钮，大大增强了软件运行的隐蔽性。

拍摄时，可以点击底部栏上最后一个设置按钮，设置拍摄图片的保存位置以及照片的分辨率，并可选择使用前置或后置摄像头进行拍摄等（图21）。设置完毕后，点击第一个拍摄按钮，即可偷拍一张照片。如果要连续拍摄，可点击“AUTO SHOT”，再次按下按钮则停止。当然，软件也支持正常模式下的拍摄，将会显示镜头预览窗口。拍摄时无需按下拍摄键，轻点窗口中任意某处即可自动保存。

还有一款偷拍功能惊人的软件“Mobile Hidden Camera and Spy Camcorder”（间谍偷拍摄像机），它可以说是真正的彻底隐形偷拍。间谍偷拍摄像机的应用程序非常隐蔽，软件安装为“简易记事本”应用程序（图22），在桌面上完全没有相机图



“Super Spy Camera”的运行很隐蔽　　可选择前、后摄像头拍摄　　软件伪装成记事本

标，而且软件也不会显示在“最近的应用程序”列表中。即使其他人拿到手机，也只会认为这是一个正常的记事本应用。

运行软件后，点击“设置”打开设置界面，再点击“应用程序伪装”（图23），之后勾选“隐藏本程序”，点击“启动密码”（图24）设置程序启动密码。以后运行软件时，软件将被伪装成一个真正的记事本程序，可以正常输入文本（图25）。但是当我们在记事本中输入预先设置的密码时，就会自动打开真正的偷拍软件界面。为了保证安全性避免别人无意输入打开，可以将密码设置为一个特殊的词组。另外，软件还提供了界面伪装设置，可以定制软件界面上的菜单名称、按钮图标、背景和标签等。在软件界面中显示了当前的拍摄设置状态（图26），可进行更为隐蔽的拍摄设置。

在“超级隐身设置”中可以设置完全隐蔽的运行周期（图27）。可在拍摄中阻止外来电话、短信和各种警报，确保拍摄不会被打断。如果关闭电话按钮和键盘背光，则拍摄过程中电话看起来是关闭的。如果选择后台运行方式，则可在前台运行其他程序，而后台悄悄地进行拍摄。软件提供了照片与视频拍摄两种偷拍方式，可对照片分辨率、连续拍摄、不启动快门声进行设置。视频拍摄可选择高分辨率视频拍摄，并自动分割录像成多个文件，还可设置定时器模式，在视频录制完毕后自动停止（图28）。



软件设置界面　设置启动密码　软件伪装成了真正的记事本程序　软件界面显示拍摄状态　拍摄过程中的超级隐身设置

设置完毕后，就可以点击图片或视频按钮进行偷拍了。如果选择了主界面隐蔽模式，则拍摄时屏幕完全关闭，即使解锁也处于“黑屏”状态中。如果启用了后台运行模式，则可在拍摄图像或视频时切换回电话桌面，正常运行其他的应用程序，甚至转至待机模式，而拍摄则在后台任务中继续。拍摄的照片和视频被保存在SD卡下的“mhc”目录中，如果想隐藏拍摄的文件，可以在“文件保护”中进行设置。选择“照片和视频在媒体库中隐藏”（图29），则偷拍的照片视频不会显示在手机媒体库中，我们也可以将拍摄的文件存放在一个特殊名称的文件夹中进行伪装。另外在设置软件运行密码时，可以设置自我毁灭程序密码。在极端紧急的状况下，在记事本中输入密码就会自动快速删除所有图像和视频。



视频拍摄设置　设置偷拍的照片视频隐藏

无所不能，手机摄像头在生活中的应用

趣味拍照的软件还有很多，例如带有处理美化、实时分享等功能，不过它们同质化较严重，这里就不多介绍了。下面我们来看的是生活中你所想不到的应用，例如保险理赔、充当行车记录仪、远程监控等，这些软件的实用性极高，发挥你想像能力吧，手机摄像头的用处可大着呢！



iPhone摄像头车险智能理赔软件

1.摄像头轻松拍摄，车险智能理赔

发生交通事故车辆受损，等待保险公司出险实在是让人心烦，尤其是异地出险各种车险理赔手续非常麻烦。利用手机摄像头可以帮助我们解决很多问题，除了可拍下事故现场各种证据照片，还能进行智能索赔，对事故进行备案，使理赔过程更加快捷高效。“利宝保险”是一款iPhone手机智能索赔应用软件（图30），它可使用iPhone摄像头拍摄交通事故现场照片，填写一些理赔表格资料就可以上传保险公司，进行智能车队索赔。不过目前这款软件只适用于利宝保险的中国客户，其他保险公司虽然还未推出类似的软件，不过相信类似的应用很快就会出现。

第一次登录的用户需要在“我的信息”中填写一些个人保险信息，包括保险账户号、个人姓名、联系资料、保险种类等，注意一定要填写正确，否则提交理赔时不能成功。当遇到交通事故时，运行“利宝保险”，点击“添加新赔案”，然后选择“车险理赔”，也可以选择“致电利宝保险”直接电话报险。添加车险理赔后弹出对话框，提示车主注意事项，点击继续后选择“拍摄照片”（图31），以添加事故现场照片。拍摄时分别添加本车照片和第三者车辆照片类型（图32），选择照片类型后点击加号按钮，然后选择“拍摄照片”即可进行拍照。可以选择添加多张照片，事故现场的照片越多，会使案件更加清晰、理赔成功率更高。



增加车险理赔　利用摄像头拍摄事故车辆照片　添加更完善的理赔信息

利用手机GPS定位和地图功能，可以点取事故地点并选择右下角的“放置标签”按钮，即可自动生成地址信息。还可以选择添加第三者车信息、证人、警察和交警证明编号等信息（图33）。各种信息填写完毕后，点击“发送”即可一键提交报案所需的相关材料，利宝的客服人员会主动与用户联系完成后期报案理赔事项。另外，软件还提供了“分享你的信息”功能，可将事故信息发布到腾讯微博上面。“添加备注”功能则可添加语音或文字说明来描述事故的情形等信息，可记录的录音时间为90秒。

2.交通事故有证据，手机变身行车记录仪

开车在路上擦碰难免，为了避免碰瓷和各种事故纠缠，许多车主都会安装一台行车记录仪，随时记录行车中的情况，以留作判定交通事故责任的证据。普通的行车记录仪也得花个好几百，缺银的情况下，不妨利用手机充当一个简易的行车记录仪。首先硬件方面的准备是必不可少的，除了手机外，还需要一个手机固定支架和一个USB车载充电器（图34、35）。手机固定架用来固定手机到合适的位置，而手机摄像比较耗电，所以还需要在行车时通过USB连接车载电源。

软件方面可使用“DailyRoads Voyager”，这是一个车用录像软件，灵活的录像功能可让手机充当简易的行车记录仪（图36）。软件提供了行车中自动录制视频或自动拍摄照片两种记录模式。在“文件”中可对拍摄的视频与照片进行管理。进入软件设置界面可进行基本设置，需要对录像和拍照的质量与分辨率、声音、拍照频率等进行合理的设置（图37）。



手机行车记录仪硬件——手机固定支架



手机行车记录仪硬件——USB车载充电器



DailyRoads Voyager让手机变行车记录仪

在设置界面中比较重要的是“后台模式”，需要勾选开启“后台”，这样才能在录制和拍摄时不影响正常的通话与短信（图38）。否则一旦切换到通话操作时，录制与拍摄就会终止。为了方便程序间的切换，可设置将录制和拍摄功能按钮浮现在桌面最上方（图39）。在“自动模式”中可以设置断开车载充电后暂停或停止录制（图40），在接通充电之后又继续录制。这个功能可以在停车熄火时暂停录制，避免浪费存储空间。



设置界面



开启后台运行模式



右下角处最上层的录制拍照功能按钮



设置自动录制模式

在“文件存储”项目中，设定循环录制存储空间，这样在录制文件就不会装满储存卡，后面录制的视频会自动覆盖前面的。另外，在出现交通事故或紧急状况时，需要自动保存视频。在“录影”项目中设置“保留视频”的加速度灵敏度，



这样可以在检测到撞击时自动保留视频（图41）。另外，设置在视频或照片上带上地理标记和时间戳，显示速度、高度、时间戳记和GPS座标等，可以让记录的录像和视频信息更加详细有用。

需要提醒的是，手机摄像头与行车记录仪相比还是有缺陷的，例如没有夜视功能，在夜晚拍摄的效果肯定不会十分理想，而且手机摄像头的拍摄范围也比不上广角的行车记录仪，但优点是手机摄像头在白天拍摄出来的效果，要比行车记录仪好不少。


撞击时自动保留视频

3.手机充当视频监控器报警提醒

以前我们可以用电脑摄像头充当视频监控器，如今智能手机同样可实现这个功能。“视频监控器”（SECuRET SpyCam）把手机摄像头变成一个强大的视觉动作感应监控器（图42），它会自动检测摄像头画面中的动态，并直接捕捉成照片或者视频保存在手机的SD卡里，最强大的是可以将拍摄的照片直接发到预先设置好的Email里。使用前需要先进行设置（图43），在“电子邮件设置”中指定一个Gmail邮箱账号，当软件监视到画面变化时就会自动拍照发送到此邮箱中。软件也支持设置Twitter账号发布照片，这个功能我们是用不上了。

在“视频设置”中，可设置视频格式照片分辨率等。在“常规设置”中比较重要的是“突发捕获”，用于监控到画面发生改变时，即时拍照的间隔时间（图44）。为了隐蔽监控，最好将快门时间关闭。另外，在“高级设置”中还可以设置画面监控的灵敏度，灵敏度越高，当画面发生微小的变化时都会触动监控拍摄和发送照片。设置完成后，在软件界面中选择“手机摄像头”，点击“开始”，进入监控检测界面。点击播放按钮，就可以开始进行监控了。在屏幕中显示当前摄像头画面，左上角处是分析框（图45），采用高斯线分析画面的变化。一旦发现画面有大的变化时，就会自动开始录制或拍摄。


手机视频监控器　设置邮件账号接收监控画面　突发监控与关闭快门声音　开始监控检测

使用手机充当视频监控虽然不太适合用于防盗，但还是有许多实用的地方，例如可放在车中监控以防有人恶意刮花车子，监控照看小孩以免发生意外之类。

使用手机摄像头充当电脑的摄像头

使用手机摄像头充当电脑摄像头早不是什么新鲜事了，智能手机中有许多实现这个功能的软件，就连原来的非智能手机都有这个功能，不过有许多刚接触的玩家并不太了解，因此这里还是简单的提一下。

Android平台下可以使用DroidCamX Wireless Webcam Pro，软件可以通过WiFi、蓝牙以及USB数据线连接电脑，支持聊天中的视频通话，支持各种拍摄格式、音频和闪光灯。

使用其实很简单，分别安装电脑PC客户端和手机客户端。运行手机端软件，会看到在软件界面中显示一个IP地址192.168.*.*:XXXX，冒号后面4个数字是Port端口（图46）。运行电脑客户端，连接方式选“Wifi/Lan”，Phone IP填冒号前的，DroidCam Port填冒号后的，然后点“Connect”。

“Connect”会变成“Stop”，这个时候就说明连接成功了。在聊天的视频设置里，设备选择会出现DroidCam，选择后即可进行视频聊天。



界面中显示手机摄像头连接IP与端口

比PC更强，手机摄像头扫描新玩法

以前没有扫描仪时，我们会利用电脑摄像头进行扫描，实现文字识别之类的功能，不过那种效果实在太差，使用起来也格外不便。现在手机摄像头的光学性能有了不小的提高，而且有着随身携带的优势，用它来实现随时随地文字图片

等识别录入，已经成为一种非常实用的应用方式了。而且手机的扫描不只文字图片识别这么简单，还可以对条码和二维码以及各种你想像不到的东西进行扫描识别。

1.文字、图片、名片，扫描识别自动存

当遇到某些有用的信息，来不及手工录入保存时，将它拍摄为照片暂时保存，之后再处理是不错的选择。更快捷的方法是直接通过手机识别软件，扫描信息自动录入。

（1）文字扫描识别，免去录入之苦

从书籍报纸之类的纸质媒体上收藏保存信息时，手工录入太麻烦。使用手机识别软件，随时随地可以收藏保存有用的信息。

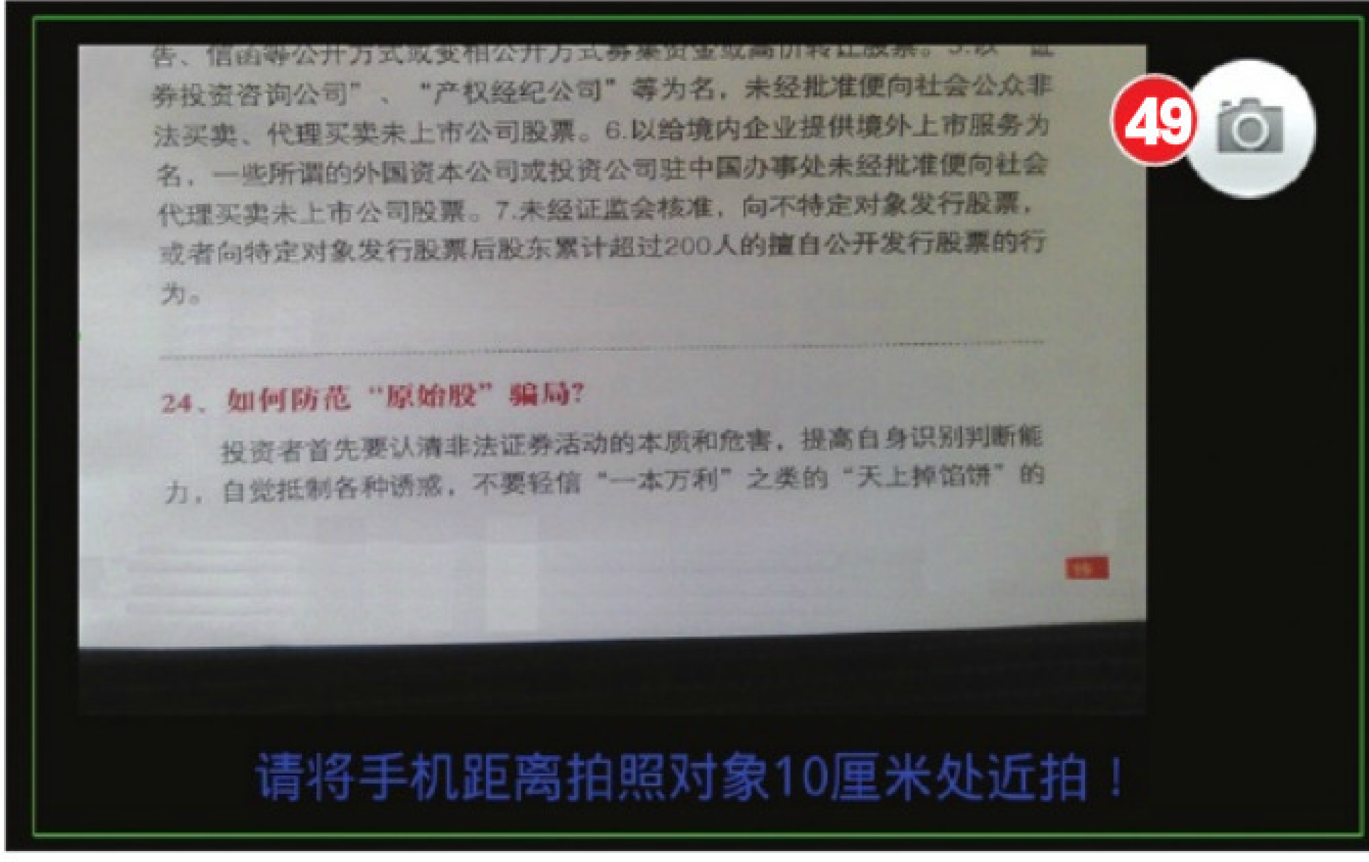
“思根文档识别”软件利用手机直接拍摄文档图像的方式，自动识别图像上的文字信息，并可立即在线翻译，或通过Email、短信等方式分享发送给好友（图47）。运行软件后，选择“拍照识别”，弹出识别选项，选择自动识别或手动框选后识别（图48）。我们先来看看自动识别方式，打开拍摄识别界面，将要识别的报纸、杂志、书本等放在摄像头前距离约10cm处，让需要识别的文字处于屏幕方框中（图49）。点击界面上的“拍摄”就可以自动对焦拍摄文档照片。拍摄完毕后，软件自动进行识别，显示识别结果。



手机摄像头拍照文字识别软件



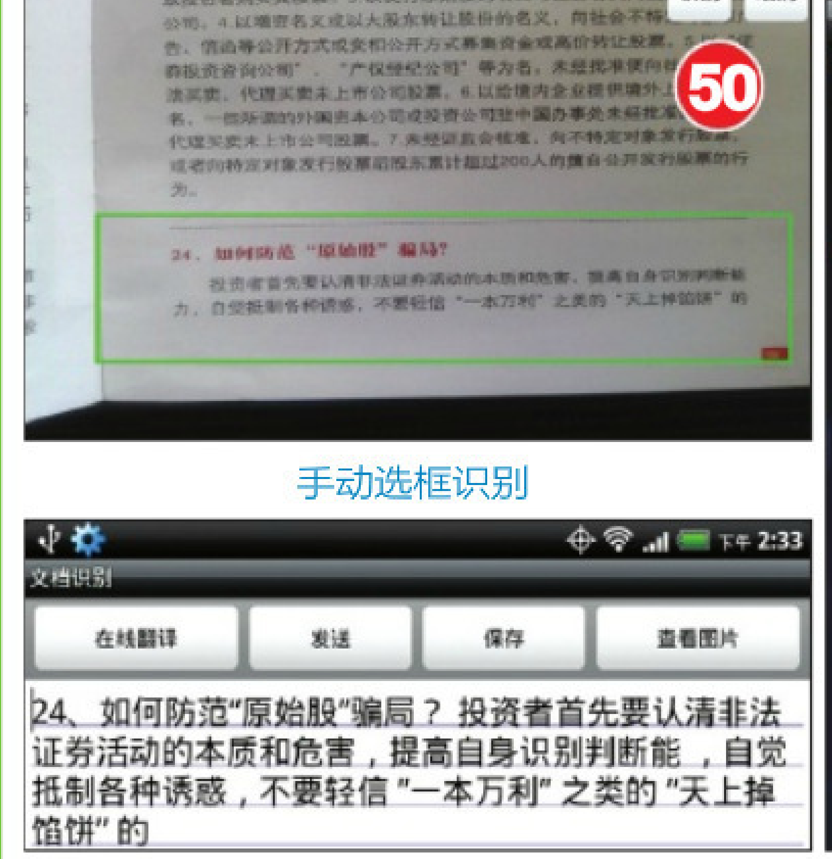
选择识别方式



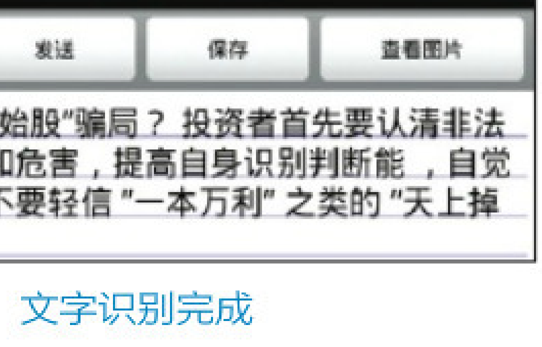
拍摄文档图像

手动选框方式进行识别时，仅识别在图像上框出的一段文字。拍摄完毕后会显示选框界面，界面中有一个绿色方框，拖动方框或其边框可改变其选区位置及大小（图50）。选择完毕后，点击“识别”按钮，即可自动识别选区中的文字。可以看到识别效果是很不错的，示例中的这段文字，完全没有一点错误（图51）。我们可对识别结果进行修改编辑，然后发送到邮箱或短信中。

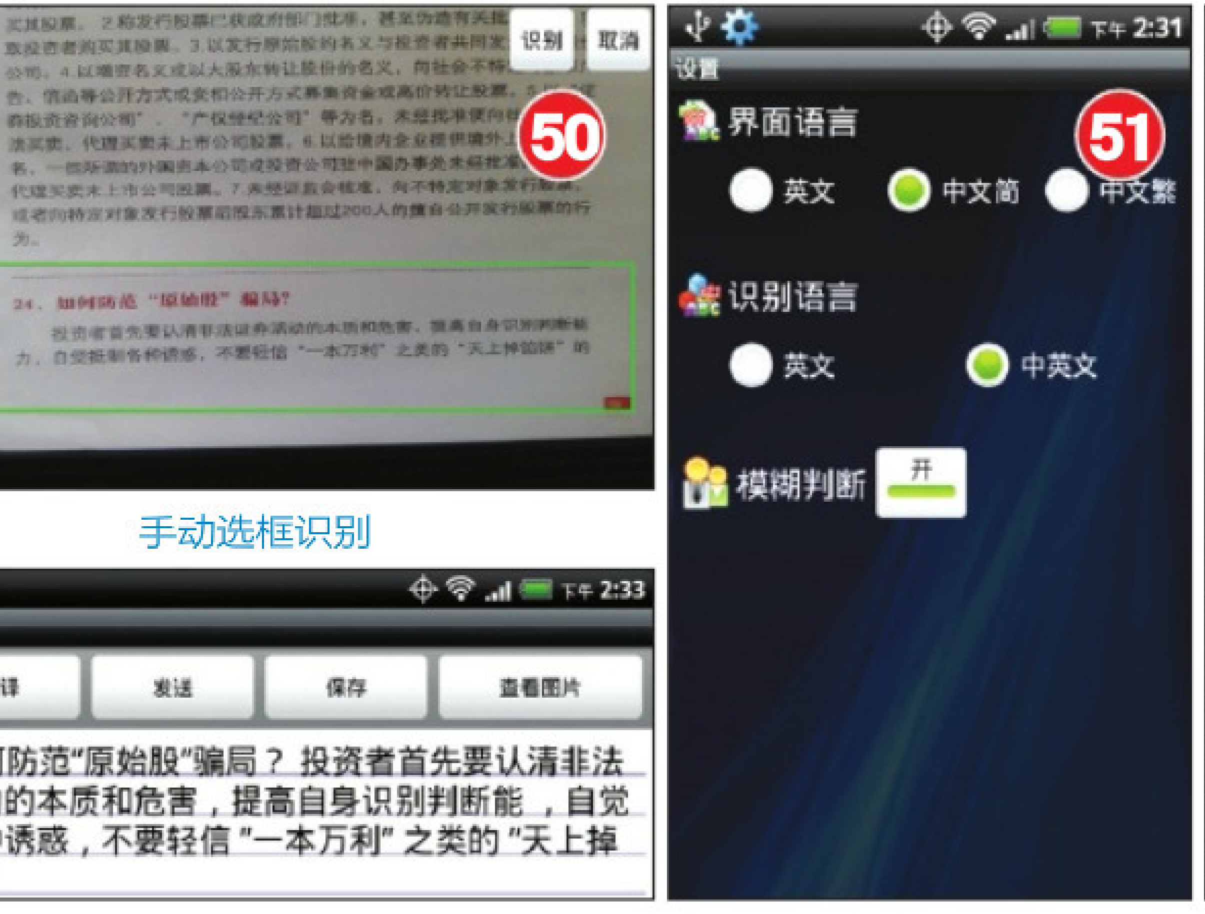
试用过的用户可能会觉得奇怪，“为什么我的软件识别效果不好？”——这是因为软件自带的模糊识别功能没有开启。在软件菜单中点击“设置”，这里可以设置识别的语言类型，我们使用默认的中英文识别，再将下面的“模糊判断”开启（图52），这个功能类似于智能识别，也就是根据上下文意思自动纠正识别错误的文字内容。开启这个功能后，将会发现识别准确率大幅度提高了（图53）。



手动选框识别



文字识别完成



开启模糊判断识别功能



开启模糊判断前后的识别效果对比

（2）随身翻译员，照片视频识英文

手机英汉翻译软件很有用，只是使用时比较不便，需要自己手工输入要查询的英文单词和字句。但如果安装一个带扫描识别功能的翻译软件就大大不同了。思根文档识别软件中还提供了扫描翻译功能，在扫描结果界面中点击“在线翻译”，弹出翻译目标语言设置，这里选择翻译成英文（图54）。确定后就可以自动将识别的文字翻译成英文了，效果还是不错的（图55），当然对于翻译结果不能太过苛求，毕竟这是机器翻译。

思根软件还提供了一个专门用于翻译的软件“思根拍照翻译”，这个软件翻译更专业功能更强大。安装运行思根拍照翻译，可选择拍照翻译和视频翻译两种模式（图56）。



设置翻译语言　在线翻译效果　拍照与视频两种翻译方式

拍照翻译方式是直接拍摄文档图像，自动按用户需要显示词组、整句的翻译结果。拍摄方法与前面的文字识别软件相似，拍摄完成后显示翻译界面（图57）。点击左上角的语言设置处可设置源语言与目标语言，右上角处的有图片位移和缩放按钮。点击框选图像上面上翻译的文字内容，在下方就会显示相应的翻译结果（图58）。如果识别文字内容不够准确的话，可以在下方手工修改，或者直接输入，点击搜索按钮进行在线翻译。

软件提供的视频翻译方式更加独特，支持直接在视频状态下取词翻译。选择视频翻译模式后，将文字内容放在摄像头前约10cm处。此时就不用拍摄了，用屏幕中间的红色十字星移动到要翻译的文字内容上面，就可以自动智能识别该处的词组或整句，在下方显示识别结果和翻译结果（图59）。当视频预览模糊的时候，可重新按下拍照键以重新对焦。视频翻译技术比较先进，但效果还是不理想，在智能识别词组或整句时不够准确，有时可能会出现一个词组被拆分开来的情况。



拍摄翻译内容照片　选择内容实时翻译　视频实时翻译很酷

（3）不用手工输入，一键扫描保存名片

在生活中，我们习惯于互留手机号、Email之类的联系方式，但在工作中初次见面，递上一张名片似乎要正式些。收到的名片放在包里也很容易弄丢，最好是用扫描软件直接扫描记录到手机通讯薄中。“思根名片神”利用手机直接拍摄的方式，将名片上的公司、姓名、职称、地址、电话等信息自动分到正确字段，保存到手机通讯薄中，省时省力保存人脉（图60）。

运行软件后，选择“拍摄名片”，打开名片拍摄界面。将名片放在摄像头前显示在屏幕中的红框内（图61）。右边有拍摄和闪光灯按钮，最好开启闪光灯以获得更好的照片质量，实现更准确的信息识别。然后点击拍摄按钮，软件就会自动提示照片是否清晰，确认后重拍或继续进行识别。不超过5秒钟，就可以识别出名片上的姓名、手机号、电话等信息，并且自动分类放置在相应的联系人项目中（图62）。设置联系人保存地址，点击“保存”就可以快速收藏名片信息到手机通讯录中了。

软件的识别非常快速，辨识率很高，只要环境光线和手机摄像头不是太差，识别率基本在90%以上，基本上不用进行任何修改。软件可以自动判断名片中各条



“思根名片神”扫描软件　设置闪光灯进行拍摄　识别名片信息并分类填写保存

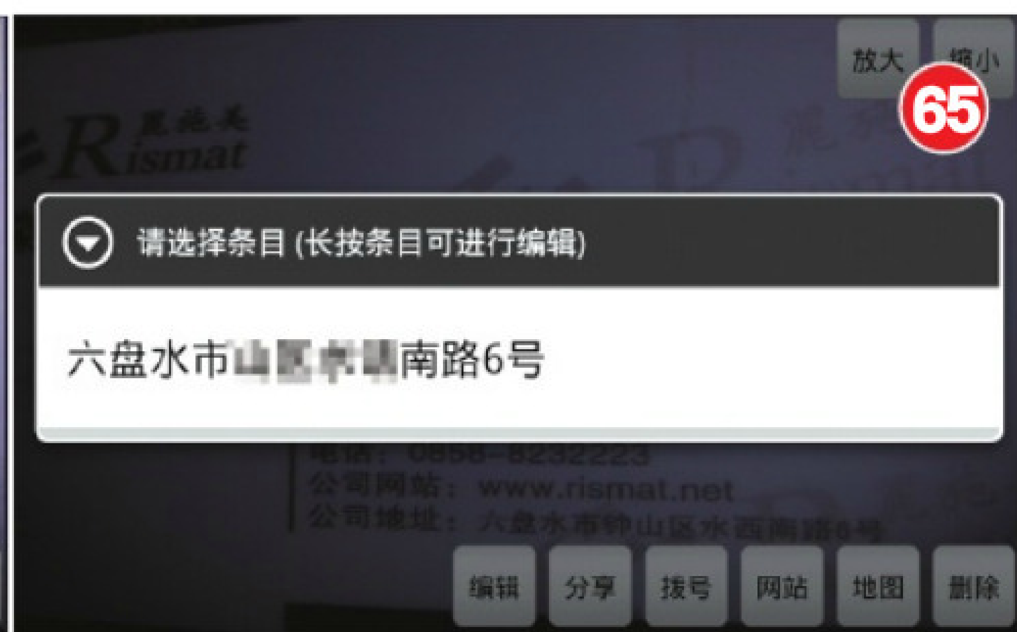
信息的类型，并且可以支持辨识英文、繁体与简体中文名片。软件还提供了名片管理与名片识别修改功能，在首页中选择“图像管理”，查看浏览拍摄的所有名片图像，可再次重新识别或者进行修改（图63）。“名片管理”功能很独特，不仅可以编辑分享名片，还提供了直接识别名片进行拨号、访问网站、查看地图等功能（图64）。例如不知道名片上对方公司地址的位置，可在名片管理中点击“地图”显示地址信息（图65），点击确认后就可以打开手机上安装的地图软件，自动搜索定位到对方公司地址查看地图信息了。



管理名片图像



直接从名片上拨号访问网站或查看地图



确认公司地址

2.扫描人体，健康我知道

手机摄像头不仅可以扫描文字图片，还能扫描人体，看看我们是否健康。Instant Heart Rate-Pro（心率测试器）就是一个有趣的摄像头人体扫描应用，可以通过摄像头扫描检测我们的心跳速度，看看心率是否正常。心率测试器的使用很简单，运行软件后弹出提示信息，确定后轻轻地把食指放在摄像头上（图66）。软件界面会出现检测计时，等待10秒检测完毕后，就可以检测出平均心率（图67）。

这个软件的原理是，因为每次心跳都会使血液里的氧含量增加，身体消耗掉之后血液的氧含量又会降低，所以血液的颜色由于氧含量的变化会产生周期性的改变。软件就是通过记录手指透过的光的颜色的改变，从而记录心率的。因此在使用时一定要有充足的光线，最好是手指放在摄像头上之后朝向阳光或者灯光，有闪光灯的还可以打开闪光灯测量。当然软件原理看起来很科学，检测的结果也算比较准确，不过可别真把它作为检测心脏是否健康的依据了，它绝对不可能代替医院中的专业仪器设备。



Instant Heart Rate-Pro 心率测试器

检测出平均心率

3.扫描来比价，拒绝“虚假价格标签”

很多喜欢购物的手机玩家，常常会用手机拍摄自己买到的东西，将它上传到网上与好友们分享。除了拍照分享外，其实手机摄像头还有一个更为有趣实用的应用——帮助我们在购物时货比三家，不用到处跑腿就能买到最便宜东西，这就是手机比价。尤其是之前家乐福“虚假价格标签”事件的发生，购物比价可以让我们不再被不良商家所欺骗。手机比价软件是一种手机、电子商务与物联网结合在一起的新应用。它通过利用摄像头拍摄扫描商品的条形码，通过联网查找显示同一商品在多家超市卖场的不同价格，方便的货比三家，非常有意思。

（1）我查查，价格透明别坑我

“我查查条码比价软件”是一款以条形码来查询各类相商品关信息的生活实用软件，它主要针对超市卖场里的日用商品，数据信息精准，更新很及时。使用我查查之前，需要连接上网络，才能通过网络服务器获得比价信息（图68）。我查查的比价数据非常丰富，是国内目前最齐全的线下超市百货条码数据查询，支持欧尚、沃尔玛、家乐福、大润发、卜蜂莲花、好又多、世纪联华、苏宁、永乐、当当、京东商城、网上1号店等多家大型超市的条码价格查询。数据库中有超过300万种商品，覆盖食品饮料、美容护理、厨卫清洁、母婴玩具、家居用品、营养保健、数码家电、图书音像制品、药品等各大类商品。

（2）摄像头变成条码扫描器

在超市中要对比某款商品的价格时，运行这款软件，选择其中的“条形码比价”或直接点击下方的“条码扫描”（图69），打开比价界面。



我查查条形码比价

提供了丰富的查询比价功能

将商品放在摄像头的前面，可以看到手机界面中显示一条红色的横线，这就是扫描线。将商品的条形码置于红色扫描线处，调整商品在摄像头前的位置和距离，使条形码能够被完整的扫描。软件会自动调焦，位置和距离合适的话，扫描线变为绿色（图70），表示扫描完毕，开始自动联网查询价格。如果有时因为光线或商品包装等原因，导致扫描无法成功时，可以选择扫描界面中的“手工输入”，手工输入商品的条形码数字（图71）。点击确定即可自动联网进行查询了。



将商品条形码置于扫描线上　　手工输入条形码查询

（3）比价功能很强劲

软件扫描商品联网查询后会显示比价结果，其中会显示商品名称，以及在全国各地区的销售均价（图72）。选择某个地区后，还可以看到该地区此商品在不同超市的售价对比信息（图73）。选择某个超市后，则可看到更详细比价信息，包括此商品在该超市不同分店的售价（图74），点击某个超市分店可获得该店家的电话地址、营业时间、网址等信息。

如果比价查询的结果有错，或者本地未有此商品的价格信息，可以手动上传提交扫描的商品价格。点击比价界面中的“上传价格”，选择自己所在地购买商品的超市与门店信息，输入价格后点击“提交”就可以了（图75）。还可以在软件主界面中选择其他丰富的查询功能，“关键字比价”功能可通过关键字输入品牌和型号，来查询数码家电等产品的价格与商家信息；“商家促销”则可以查看本地各超市商家的打折优惠商品信息；“药品查询”可以查询许多常见药品的产地厂商、功能与使用信息；“防伪搜索”可以查看各种常见商品的防伪检查方法（图76）。



全国各地均价对比　　某地区不同超市的详细比价信息　　某个超市各分店的比价信息　　提交上传商品价格　　搜索商品防伪检查方法

另外，软件还提供了丰富的社交功能，例如获得领主、查窝、查查流行趋势等。例如前面的上传价格功能，提交价格最多的用户，将成为本地的“领主”荣誉称号。

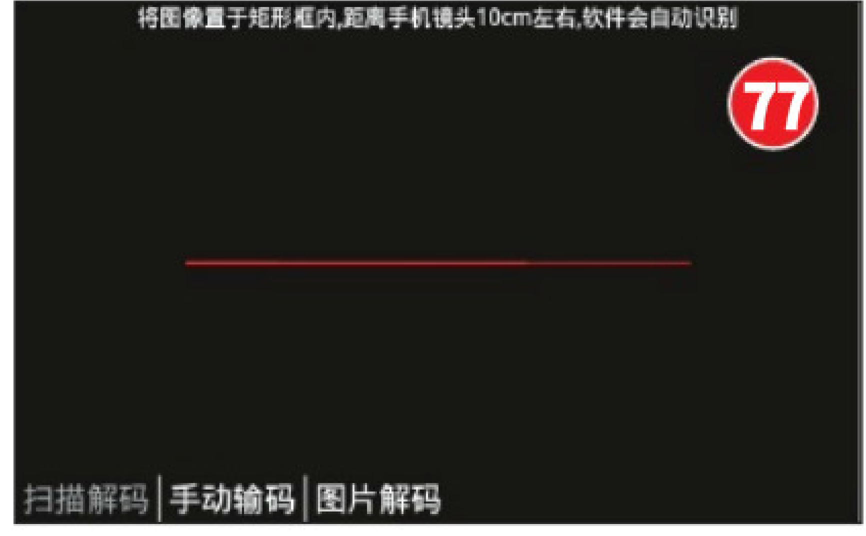
4.买药要平价，车票难作假

谁也不愿生病，不过买药总难避免，高暴利的医药行业，如何才能买到平价药品？火车票一票难求，更可气的是从黄牛那儿买到了假火车票……怎样辨别火车票的真假？让手机摄像头来帮助我们吧！

（1）快拍拍，查查药品和书籍

Quick拍也是一款手机摄像头比价软件（图77），不同的是它在超市商品数量方面可能不够多，但在药品查价上却是非常丰富，而且它还有独特的火车票真伪辨别功能。最重要的是，它可以扫描QR二维码。同样的，将药品或商品的条形码置于摄像头下距离约10cm左右，将扫描界面中的红线对准条形码。稍等片刻就能完成拍摄扫描，在手机屏幕上显示药品或商品的名称，产地、生产厂家企业和参考等信息（图78）。Quick拍还可以扫描书籍的条形码获得比价信息（下页图79）。

该软件也提供了手工输入条形码进行比价的功能，在扫描比价界面下方选择“手动输码”，手工输入条形码数字即可



Quick拍比价界面

用Quick拍查询药品价格

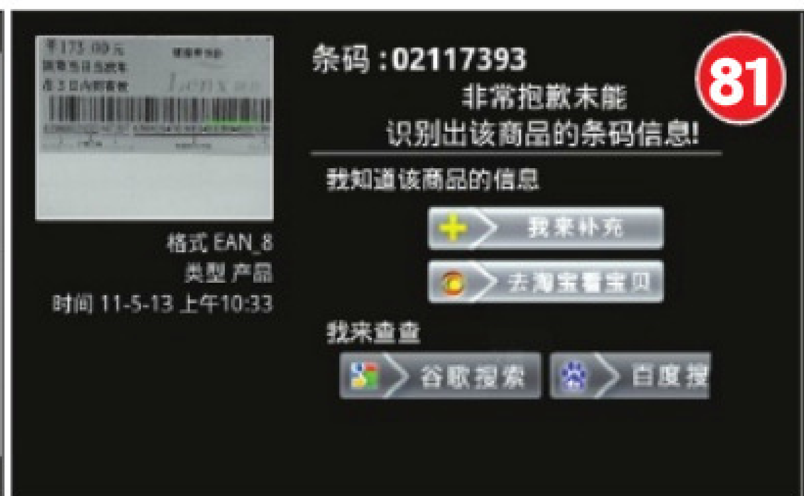
（图80）。另外它还提供了独特的图形解码功能，浏览选择手机上的某张包含条形码的图片，即可自动识别图片上的条形码，联网查询获得比价信息。如果扫描出来的商品价格不够准确，我们还可以对其“补充纠错”（图81）。另外，对于数据库中没有信息的商品，Quick拍会提供了快捷搜索入口，自动打开百度或Google网页进行搜索。



Quick拍扫描书籍信息



手工输入条形码查询



网页搜索商品信息

（2）新版火车票，Quick拍辨真伪

新版的火车票从条形码变成了QR二维码（图82），想用以前手工识别条形码的方法辨别真伪几乎是不可能的，但是二维码的火车票却是可以造假的。这时候Quick拍就可以派上用场了，假火车票将无所遁形。将火车票的二维码放在Quick拍摄像头下，软件会自动捕捉二维码周边的4个定位点，完成二维码的识别后，就会显示查询结果了（图83）。其中包括火车车次、出发时间等信息，对比就可以看出火车票是否真假了，还可以看到是否有人与你同一车次，寻找同一车的人结伴而行等。



火车票上的二维码



识别火车票信息

手机比价仅是参考

手机比价确实非常实用，让我们在消费时有一个参考，但需要注意的是比价软件不是万能的，比价软件有缺陷，包括部分商品查不到、临时性的优惠促销商品查不到、可比商家不多等。另外，各超市的价格变动很快，比价软件的数据库更新速度不一定赶得上商场的速度，而且比价软件上的某些商品价格信息，可由网友自发上传或者举报修正，这就存在信息不实甚至虚假的可能。但不管怎么样，大多数比价软件给我们带来的方便是不言而喻的。

5.快递到底快不快，摄像头来帮你查

快递到底邮寄到哪儿了？上快递官网查询一下就可以了，嫌输入快递单号太麻烦？用手机摄像头轻轻一扫，即可快速跟踪快递物流。“Etouch快递查询”软件通过摄像头扫描快递单号查询，可快捷迅速查询和跟踪快递邮寄状态信息（图84）。软件可查询国内50多家快递公司单号，包括EMS、顺丰速递、中通、申通、圆通、宅急送、天天快递等，还可以记录历史单号实现快速跟踪，匹配返回信息中的电话号码，能直接点击拨打电话。

运行软件后，点击界面中的“扫描”（图85），打开快递单号扫描界面。同样的与其他条码扫描软件一样，放在摄像头下显示屏的方框中，即可自动识别快递单上的单号（图86）。软件识别单号后会返回查询页面，点击“查询”按钮，就可以获得快递邮寄状态信息了。

至此，我们已经基本了解了智能手机上的摄像头应用软件，限于篇幅，我们本次就不在对其他同类应用进行介绍了，更多内容请继续关注“实用软件”栏目。



某地区不同超市的详细比价信息　某个超市各分店的比价信息　提交上传商品价格



微软最近演示了一段Windows 8的操作视频，和之前人们预期的一样，它主要在界面和操控方式上对触摸屏进行了改进，我们可以发现窗口的边框更宽了，这显然是为了保证手指可以轻易点到。系统界面与Windows Phone 7保持了相同的风格，拖拽窗口、切换程序非常流畅，当按下一个按钮后，界面瞬间变回了Windows 7的风格。更让人惊讶的是，使用者能轻易地将两种界面同时显示出来，把不同风格的界面完全整合到了一起。笔者认为，这也许就是微软对“Windows系统已经过时”言论的回击吧，他们仿佛在说——“你们能做的，我们也能，软件帝国的反击战今天开始！”

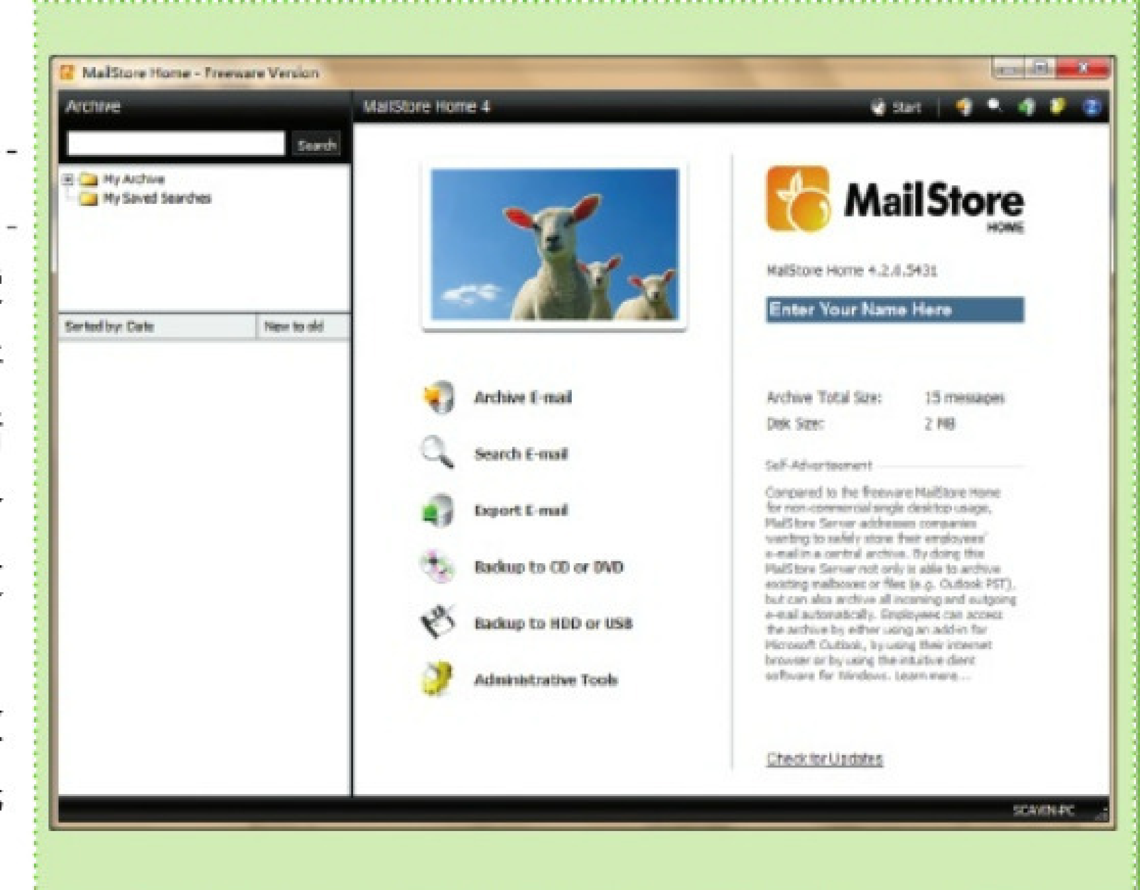
■小众软件 大笨钟

将邮件抱回家——MailStore Home

□大小：10.7MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.mailstore.com/en/mailstore-home.aspx

MailStore Home是一款集电子邮件备份、归档和搜索于一体的工具，它能将你在网络上的邮件备份到硬盘上，并且支持刻录到DVD。软件兼容众多电子邮件服务商，包括Gmail、Yahoo、Live Mail及所有支持POP协议的邮箱。合理使用这款软件，你就永远不会丢失邮件了！软件还可以通过MailStore Home来搜索邮件，备份回来的邮件可直接阅读、打开附件。由于MailStore Home支持多邮箱备份，就可以做到同时搜索多个邮箱内的内容，这个功能是一般邮件提供商无法提供的。



超强纠错——MiniTool Power Data Recovery Free Edition

□大小：5.32MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.powerdatarecovery.com/power-data-recovery.html

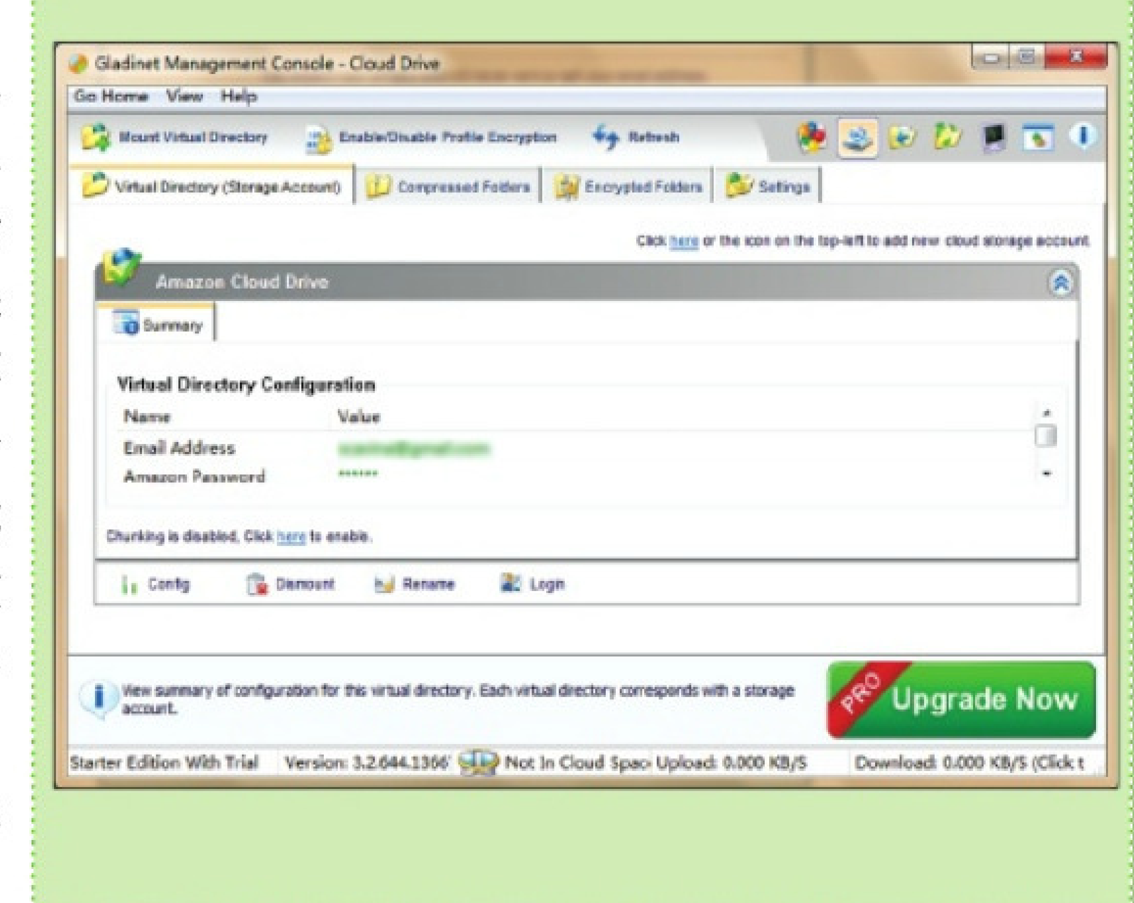
很多使用老电脑的用户肯定会遇到的问题：数据丢失，文件无缘无故损坏，同时又没有备份。例如笔者更换了笔记本，旧笔记本在做了备份后格式化了硬盘，结果却发现还有一些数据未备份，顿时心灰意冷，觉得多年心血白费了。市面上有许多数据恢复工具，而笔者介绍的这款软件对个人用户免费，它能恢复删除的文件和文件夹，以及从损坏分区恢复数据。此外，它还可以从隐藏磁盘和经过重新分区的磁盘，在主引导记录损坏后恢复数据。同时，重新安装Windows后的恢复数据及格式化分区恢复等也在支持之列。软件还可以尝试恢复有划伤或缺陷的CD和DVD光盘，令人想起了当年的超强纠错VCD。

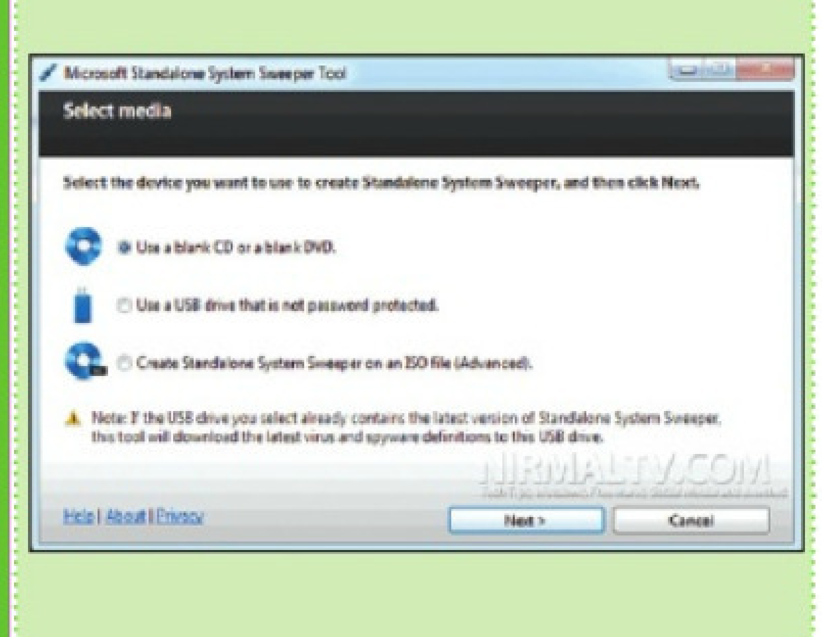
空间镜像成磁盘——Gladinet Starter Edition

□大小：14.8MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.gladinet.com/p/download_starter_direct.htm

数据怎样才算安全？目前流行云计算，将数据放在远端的服务器中，成功地保证了数据的安全性，只要数据内容不是很敏感，放到“云”中显然比放到个人电脑中安全得多。但坏处也很明显——用起来很不方便，我们需要登录、浏览、一个个地上传下载。如何解决？这款软件可以将网络空间镜像成Windows的网络磁盘，在“我的电脑”中就可以操作这些数据，目前支持主流云服务商有Amazon S3、Box.net、Google Docs、Windows Live SkyDrive等多几十种以及自定义FTP。添加服务后可选是否自动同步数据，免费版唯一的限制是一次只能同步1000个文件。





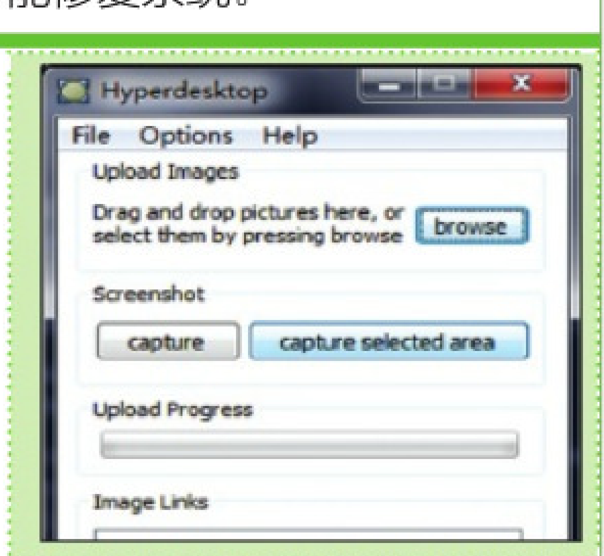
微软独立系统清道夫——Microsoft Standalone System Sweeper

□大小：576kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://connect.microsoft.com/systemsweeper

这是一个微软提供的独立系统扫描工具，可以帮助你脱机扫描被感染的文件，能识别和清除Rootkit或其他类型的恶意软件。该软件不是一个完整的防病毒解决方案，它仅提供最基本的功能，适于在电脑由于病毒或其他恶意软件感染而无法启动时使用。开始使用时，你需要有一个可刻录的空白CD、DVD或U盘，并至少保留250MB空间。创建好启动扫描盘后，当遇到系统无法启动时用该盘进行扫描，运气好的话扫描后就可以正常启动电脑了。这与系统盘是两回事，它仅能提供无法启动后的恶意软件扫描与清除功能，不能修复系统。

快速上传分享照片——Hyperdesktop



□大小：158kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://imgur.com/tools

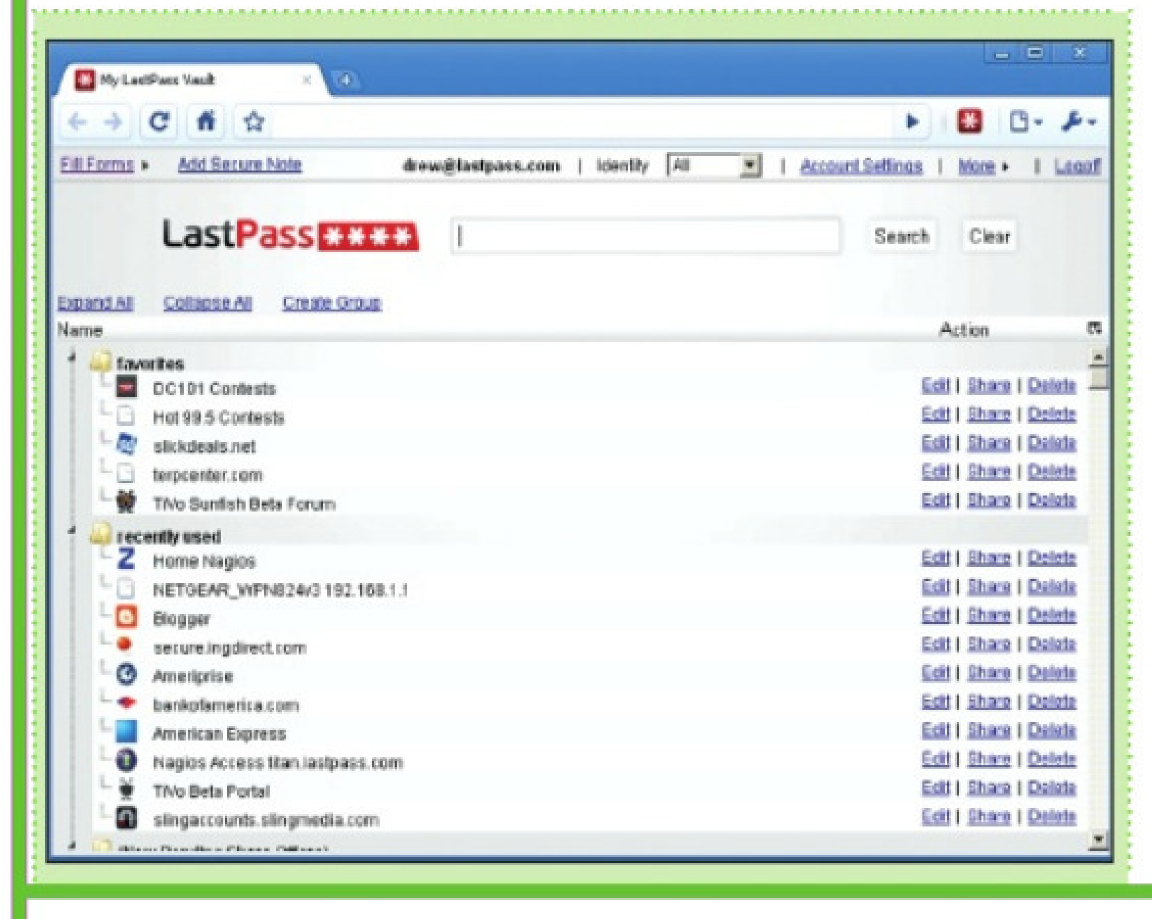
如果你有自己的博客或混迹于论坛，一定经常分享图片，这时需要一个快速又便捷的图片保存分享工具。Hyperdesktop属于图片分享网站imgur.com，运行后软件默认会将图片上传到该网站中，当然你也设定上传到特定的FTP服务器。操作时将图片拖进软件就自动开始上传，完毕后会自动复制链接，这样就能直接分享图片了。

安全强大的密码管理器——Lastpass

□大小：1MB □授权：免费 □语言：中文 □下载：http://lastpass.com

每天上网第一件事恐怕就是打开邮箱、微博账号和各种论坛瞎逛，一定需要反复输入用户名密码吧！什么？你的用户名和密码已被浏览器自动记忆，不需输入直接登录？那么笔者不得不提醒一下，目前主流浏览器的密码管理功能都很脆弱，几乎任何有工具软件的人都可以轻易地盗走你的密码。如果不使用浏览器的自动记忆功能，是不是觉得每次都输入也很麻烦呢？那么试试Lastpass带来的密码管理新方法吧。该软件支持各大主流浏览器以及各种移动设备。

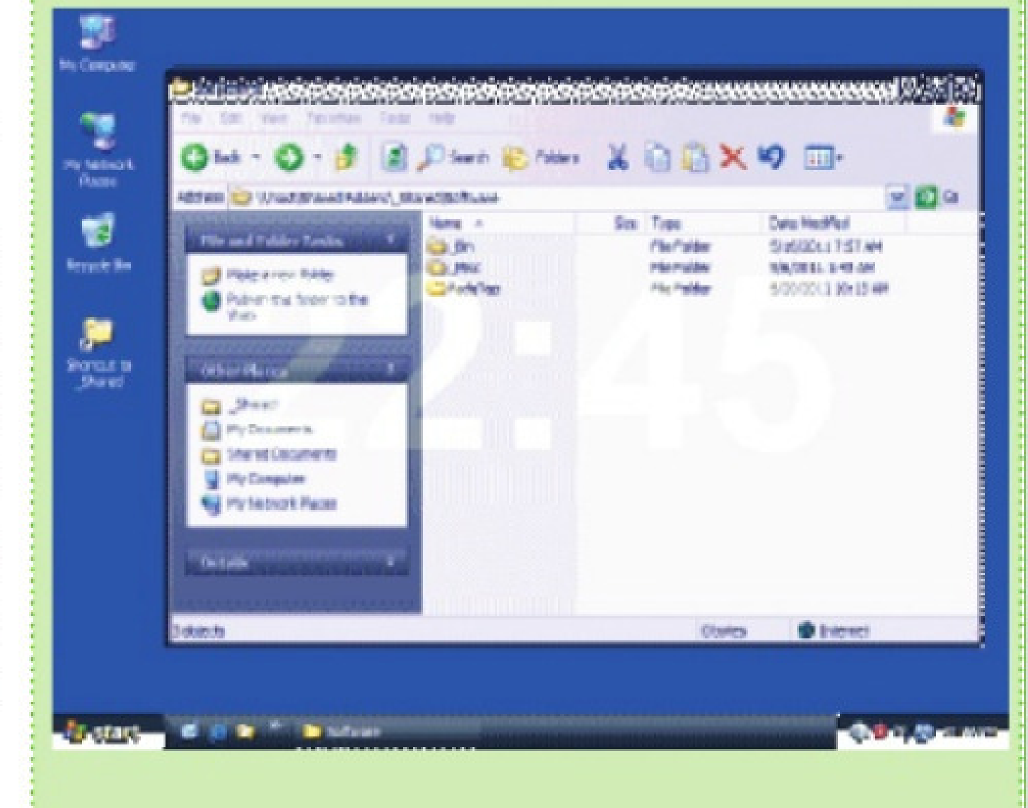
注册后首先需要设置一个主密码，注意这个密码十分重要，你所有被Lastpass管理的密码都能通过这个主密码看到，所以要设置得复杂些。安装相应浏览器的扩展后就可以正常上网了，当你输入一个网站的用户名和密码时，Lastpass就会询问是否需要记忆它们，选择记忆后，以后访问该网站时你会发现软件已经填好了，直接点击登录即可。如果在一个网站有多个账户，Lastpass也完全能够胜任，打开网页后选择需要登录的用户名就可以了。此外它可以自动填表、生成随机密码、记录安全笔记、填写表单等，我们只要安装了Lastpass，就可以将所有的网站密码交由它来管理。Lastpass的安全性比较可靠，长期被Firefox官方推荐，并且在不久前还收购了“Xmarks”这款著名的跨浏览器收藏夹同步扩展。另外，你还可以在不同电脑、不同浏览器登录同一个Lastpass账户来读取密码，当不想安装扩展时，也可用网页版来访问密码。



定时提醒工具——FadeTop

□大小：452kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.fadetop.com

随着互联网的发展，越来越多的人成为了宅男宅女，根本不愿出门走走，他们整天对着电脑，殊不知这样对身体很不好，我们应当定时休息，多运动锻炼，一般情况下每个小时都要活动下筋骨，看看远方，放松身体和眼睛。那么如何养成定时休息习惯？FadeTop应运而生，他与其他同类软件不同的是“提醒但不强制”。如果强制休息，很容易造成用户直接关闭提醒软件而错失下一次的提醒。FadeTop会在每次时间达到后进行屏幕渐变为制定颜色，并在颜色最深时显示当前时间，之后再慢慢恢复。此过程中使用可以移动鼠标键盘，并不影响任何操作，适合帮助电脑一族养成定时休息眼睛的习惯。夏天到了，不要怕热，出门走走吧！





在奇虎的“开放大会”上，周鸿祎表明他们欢迎任何公司，甚至是竞争对手腾讯、百度的产品，只要愿意在其平台上提供，用户需要就好。现在奇虎已“松口”，他们意识到“开放”带来积极变化，他们明白开放其实并不可怕，可怕的是害怕开放。当然，中国互联网不会在一夜间真正开放，不过“开放”概念势不可挡，并与用户息息相关……你可以不支持奇虎，但你确实需要它，举个不太恰当的例子——如果中国没有改革开放，怎么能取得今天的成就呢？互联网行业往往也是一样的，只有开放才能达到多赢的目的，如果封闭自守，维护自身利益，最终受损的将是整个行业。

■小众软件 大笨钟

画图易如反掌——果果草图

□**版本：** 1.0 □**大小：** 1MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** willian12345 □**平台：** Windows/Mac/Linux □**注册费用：** 无

□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://www.yeyaomai.com/sinykk/badge □**下载注册：** http:///www.yeyaomai.com/sinykk/badge

说明： 这是一款基于Flash脚本编写的简易软件，适合因对大型软件操作不熟悉而无法使用Photoshop的软件产品经理，该软件绘制草图效果不错，更重要的是操作极其简单。软件需要安装Adobe AIR环境，之后就可以在线安装它了。“果果草图”用简单的拖拽方式绘图，拖动工具栏内的元素至右边画布内即可进行编辑。选中画布内某个元素后，属性栏内可对其文字进行修改，有些元素还可点击“+”增加标签，或者删除标签内的文字后会自动删除该标签。用户还可调整元素层级关系，编辑完成后可导出为图片或是“.esml”格式文件，保存成该格式的文件可再次打开进行编辑，善加利用可以很容易地画出心中产品的模样。



点评： 目前该软件虽然还比较简陋，也不支持自定义样式，不过笔者比较偏爱这类简单、操作容易的软件，这下谁都可以做产品经理了。

与音乐不期而遇——小明牌豆瓣电台工具维修部

□**版本：** 8.0beta □**大小：** 95kB □**授权：** 免费软件 □**作者：** 小明 □**平台：** Windows/Mac/Linux

□**注册费用：** 无 □**未注册限制：** 无 □**主页：** http://alphatown.douban.com/116729

□**下载注册：** http://addons.mozilla.org/zh-CN/firefox/addon/小明牌豆瓣电台工具



说明： 小明电台是什么？它一个火狐浏览器的扩展，在照片、音乐、视频类评分排行榜中排行第九！如今广播已经淡出了人们的视野，很多人也没有收听电台的习惯，不过潮人的力量不可估量，一群怀旧的人搞起了网络电台，其中豆瓣FM电台受很多青年人喜欢。豆瓣FM的口号是“与喜欢的音乐不期而遇”，但借用陈奕迅的一句歌词——然后怎样？小明电台为此提供了解决方案，当遇到一首能打动你的歌曲时，你可以选择标记红心，方便以后再次收听，也可以选择收听专辑，比如听到蔡健雅的《抛物线》，就可以收听专辑《若你遇到他》。另外，用户还可以选择收听音乐人，比如听到汪峰的《迷鹿》，你就可以收听他在不同时期的作品。

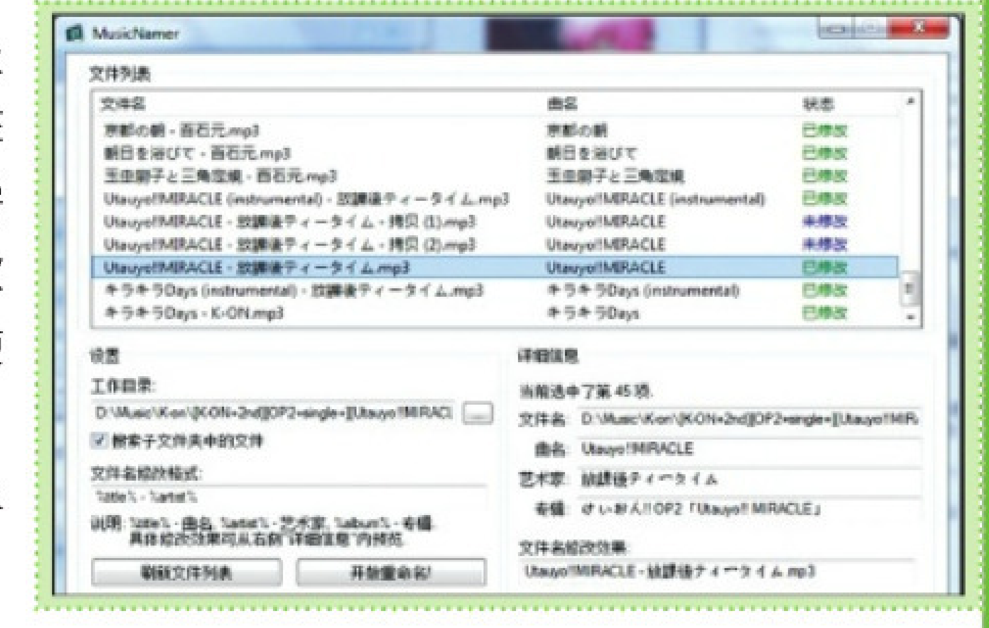
点评： 遇到喜欢的音乐有时候也需要运气，当在电台里听到了一首能牵动你神经的歌曲，为什么不用小明牌豆瓣电台工具来找到更多的歌曲呢？

音乐与整洁——MusicNamer

□**版本：** 8.0beta □**大小：** 95kB □**授权：** 免费软件 □**作者：** Shindo □**平台：** Windows □**注册费用：** 无

□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://sdou.net/2011/04/133.html □**下载注册：** http://sdou.net/down/MusicSorterNamer20110417.zip

说明： MusicNamer是一款能够根据标签自动重命名音乐的轻量级软件，免去了手动重命名音乐文件的操作，非常适合常从音乐搜索引擎下载歌曲的朋友们使用。MusicNamer基于Windows SDK编写，不需要安装运行库便可完美运行，你可以把它携带在U盘上以便随时使用。软件理论上支持无限首歌曲的重命名，配合我们上期介绍的MusicSorter使用，你的音乐文件管理将简洁又方便。



点评： 混乱的音乐会有什么感觉呢？当你打开音乐文件夹，看到的是以歌手名/歌曲名命名的整齐的列表，很轻松的就可找到需要的文件。



在玩家眼中，目前好用的智能机要么是iOS系统，要么是Android系统，可选余地实在不多，假如不舍得买高价的iPhone，就只得选择Android了。更令人苦恼的是这个现状无法改变，或者说看不到改变的迹象。从目前的情况来看，诺基亚已经在智能手机之战中一败涂地，微软的Windows Phone 7似乎要到明年才能发挥实力，在美国名声极好的黑莓也已被iPhone取代……不得不承认，智能手机的中高端市场已几乎被苹果和Google垄断了。他们的下一个目标是什么？笔者猜测应该是为软件商店开辟更多的盈利渠道，只有这样才能让开发者吃得起丰盛的午饭，也才能有力气去为平台做贡献。

■辽宁 马卡

我是漫画家——Uface

一款iOS上经典的卡通头像制作工具，从其发布至今一直获得广泛好评。软件采用手绘风格，用户无需动手绘画，只需挑选搭配合适的素材，就可以自定义出独特的头像了。软件执行后先选择人物性别，之后进入编辑界面，界面最上行是选择五官、装饰等项目，其下一行是该项包含的许多素材，挑选时用手指在屏幕上左右滑动，即在不同素材之间切换，上下滑动则代表调整素材的纵向位置。创作思路枯竭时，还可点击右下方的按钮，令软件随机制作一个头像，再自行动手修改。软件可将制作完成的头像存入“画廊”，并可进一步导出为图片格式、发送至Email，或在社交网站上分享。

点评：软件制作的画像线条自然、表情生动，令人难以相信是程序自动生成，非常适合用在通讯录、微博或即时通讯软件中。



简单挪动手指就可以制作有趣的头像，还是手绘风格呢！



软件界面并不算美观，演奏才是它的绝活

潺潺音河——Magic Piano

模拟钢琴类应用在iOS下似乎已经不那么受欢迎了，毕竟没有多少人有能力在小小的屏幕上完美地演奏音乐。“Magic Piano”一改之前同类软件的风格，大大降低了弹奏难度，且画面非常炫酷。该应用的开发者之前推出过著名乐器模拟应用“埙”，并声称这款软件的灵感来自钢琴师郎朗，因为他那魔术般的技艺给了软件开发者许多启发。

软件有3种不同风格的键盘，它们外形各异，而且与同类软件差别不大。对这款软件而言，它的精髓是内置的“乐曲库”，当载入一个乐谱后，它就会像许多音乐游戏那样，从屏幕上方不断地落下代表音符的绿色圆点。对演奏者而言，这种方式的特殊之处在于哪怕按下的位置不精确，软件也会正常按乐谱发声，不会破坏音乐的节奏，只是音调稍稍不准。这款免费软件依靠乐谱收费，需要“smoole”点数来购买，其默认提供30点，假如不想花钱，也可以等待软件更新免费乐谱。

点评：真正可以让菜鸟完成演奏的音乐软件，它很像PC上的音乐游戏，又具备传统钢琴软件的功能，懒得学钢琴的你也可以体验一下什么是钢琴大师了！

超级音乐插件——Rock Anywhere Pro

许多朋友在购买了Android手机后，第一件事就是更换其自带的音乐播放软件，因为它的操作体验、音效设置等都过于平凡，也没有歌词下载功能。不过东奔西跑地下载一通后，或许又会怀念起默认播放器的简洁……尤其安装了“Rock Anywhere Pro”插件后，自带播放器就会变得独一无二，说不定你就不想再用其他软件了。

这款插件只实现了一个非常实用的功能——控制播放。具体来说，即用户在游戏或使用软件时可以随时控制音乐的播放。进一步说，就是只要系统正常运行，不论你在执行什么任务，开启了多少后台程序，都可够通过音量键快速调用该插件，而且不影响当前程序的执行。利用插件提供的控制面板，用户可以操作播放器进行快捷操作，操作时只需要按下音量键、长按搜索按钮，或拉下通知栏即可调出控制面板。该插件目前支持的播放器有Android Vanilla Player、HTC Sense Music Player和Cubed。

点评：一款占用资源很小的插件，却令音乐播放软件的操作体验更出色了，尤其一边游戏一边听音乐时，切换歌曲格外方便。



插件在不同情况下都可快速调出



钢铁勇士–秒杀之王

中国移动手机游戏 China Mobile Games

□版本：1.00 □大小：789kB □费用：10元 □平台：Java
□类型：ACT □下载方式：编辑短信67618发送至10658899
□推荐玩家：喜欢收集要素与横版卷轴动作类游戏的玩家





动作类横板卷轴游戏曾经风靡街机游戏市场一时，著名的《吞食天地》《三国志》等游戏都被玩家津津乐道。虽然《钢铁勇士–秒杀之王》的背景故事是架空的，故事情节也新颖，但该作的动作要素与收集要素显得很有诚意。

该作的登录画面颇有几分当年绿色兵团的味道，让人甚是怀念，尤其是画面下方的游戏选项按钮科技味十足。游戏战斗时的操作主要是数字或方向键，技能快捷键分布在周边几个按键上。由于非智能手机按键少的缘故，主角可使用的技能也比较有限，如何在有限时间内使用尽可能多的技能是玩家在消灭敌人时必须仔细计算的。游戏的界面设计得不错，除了常用的血条与技能条十分显眼外，还在最下方安排了滚动提示，这对新手玩家来说非常重要，表现出了制作方的人性化用心。最后值得一提的是游戏的人物性格刻画得十分到位，从剧情对话文字中我们可以感受到这一点。



点评：《钢铁勇士–秒杀之王》的人物性格表现细腻，战斗时的打击感较好，同时具有收集要素，如果你喜欢横版卷轴动作类游戏，不妨下载一试。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操控	★★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

疯狂卡丁车–极速改装

□版本：1.00 □大小：755kB □费用：12元 □平台：Java
□类型：RAC □下载方式：编辑短信67619发送至10658899
□推荐玩家：喜欢休闲游戏以及可爱赛车对战的玩家





《跑跑卡丁车》是PC平台上一款流行的休闲赛车游戏，该作以可爱的人物、趣味的对战内容及时尚的飙车元素吸引了众多玩家。《疯狂卡丁车–极速改装》的主要玩法与《跑跑卡丁车》类似，乐趣在于与NPC的对战飙车。不过要想获得胜利，最重要的还是改装，改装分为“速度系”与“装备系”，比如速度系可以改装引擎，这样赛车可以获得不同的速度加成，装备系可以让玩家使用的各种道具提升效果，或使赛车自动闪避敌人的攻击等。说到这里，那么赛车如何改装呢？其实很简单，花费金币即可。

当然，这里的金币并不是通过充值而来的，而是通过与NPC之间的对战获取。比如笔者第一次玩时拿到了冠军，奖金足有一千多枚金币，因此获得改装所需的金币不是问题，重要的是选择哪种类型进行改装。除此以外，《疯狂卡丁车–极速改装》的画面表现显得比较保守，改装前后的车辆没有明显变化。另外，若不关闭按键声，转向时密集的提示音会让玩家心生烦闷，不过相比较有趣的游戏内容来说，这些小瑕疵显得不那么重要了。

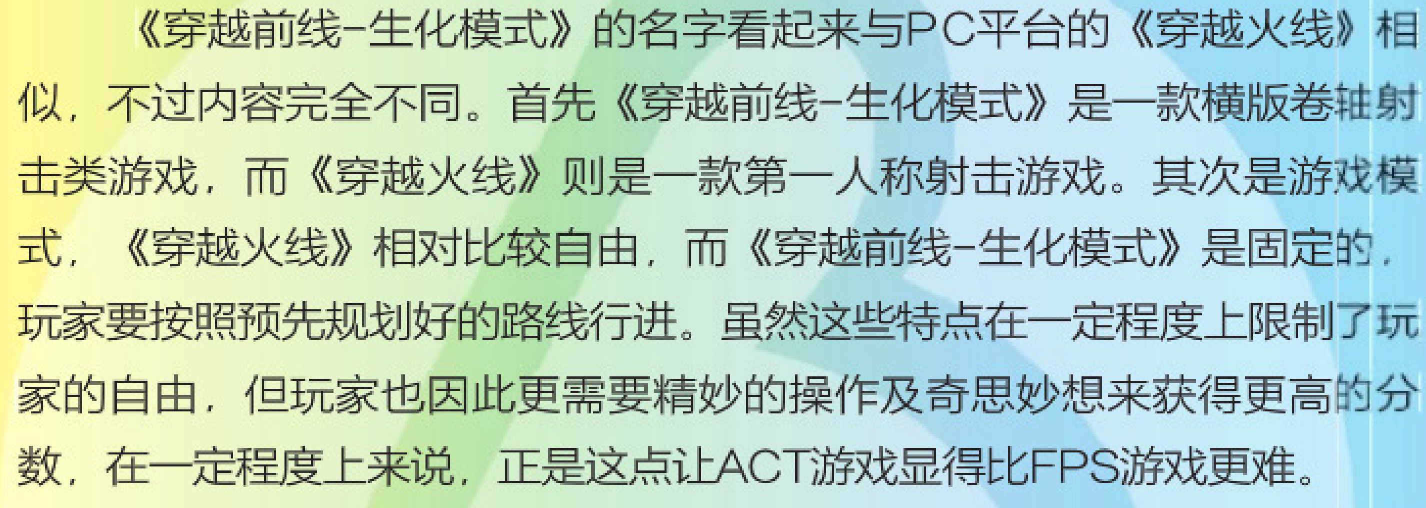
点评：《疯狂卡丁车–极速改装》流畅的车感与高自由改装的设计值得一玩，喜欢休闲游戏与赛车对战的玩家可以从中获得不少乐趣。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★★★



穿越前线-生化模式

□版本：1.00 □大小：453kB □费用：15元 □平台：Java
□类型：ACT □下载方式：编辑短信67620发送至10658899
□推荐玩家：对于横板射击类游戏有大爱的玩家



《穿越前线-生化模式》的名字看起来与PC平台的《穿越火线》相似，不过内容完全不同。首先《穿越前线-生化模式》是一款横版卷轴射击类游戏，而《穿越火线》则是一款第一人称射击游戏。其次是游戏模式，《穿越火线》相对比较自由，而《穿越前线-生化模式》是固定的，玩家要按照预先规划好的路线行进。虽然这些特点在一定程度上限制了玩家的自由，但玩家也因此更需要精妙的操作及奇思妙想来获得更高的分数，在一定程度上来说，正是这点让ACT游戏显得比FPS游戏更难。

《穿越前线-生化模式》的画面十分精细，人物的每一个动作都很真实，且细节表现很好。以第一关来为例，无论是游戏背景建筑上的裂纹、植被还是可与主角互动的人物表现得都十分生动。而且该作的新手引导也比较完善，每个关键步骤都有详细讲解，方便玩家更好地进行游戏。



点评：《穿越前线-生化模式》画面细腻，细节表现，角色动作流畅，新手引导讲解细致用心，热衷于横版卷轴射击类游戏的玩家定会喜欢。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★★★
操作	★★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★

三国杀

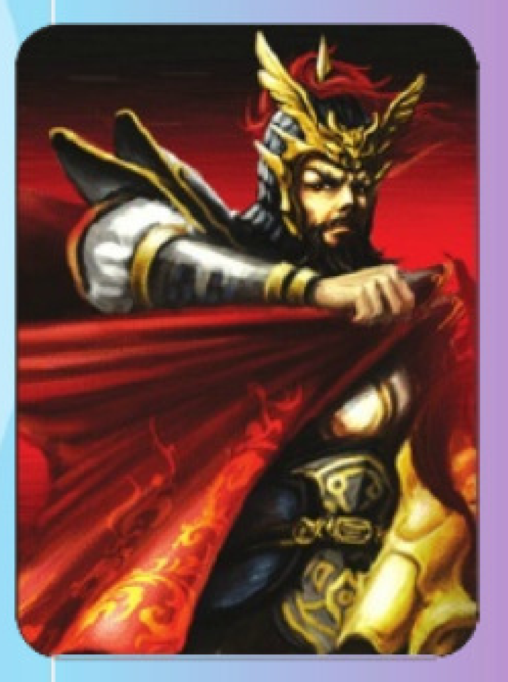
□版本：1.00 □大小：895kB □费用：10元 □平台：Java
□类型：PUZ □下载方式：编辑短信980987发送至10658899
□推荐玩家：热衷三国杀的桌游玩家以及喜爱休闲游戏的玩家



《三国杀》是现在比较流行的桌游之一，它玩法通俗易懂，趣味性十足，得到了许多玩家的热捧。这款游戏得到了游卡桌游的官方授权，是《三国杀》的手机版。在延续了桌游以及网游版的游戏规则、画面风格基础上，该作还设有自由模式、挑战模式和极限模式等。此外丰富的战功系统与各种统计、成就系统会让玩家有效避免出现枯燥感。



游戏的画面十分不错，人物十分精致，但由于是移植的作品，因此并无太多创新。游戏中除了每张手牌的牌面与实际卡牌的牌面不同外，每张手牌打出时对应的Flash动画是该作的独有特点，这也是桌游《三国杀》时无法实现的。另外游戏的每个选项按钮都是宝剑造型，颇有几分三国时期的味道。另外该作的新手引导部分设计完善，对刚刚接触《三国杀》的朋友们而言，讲解得十分到位，而讲解员是由小乔MM担任，亲切感倍增。





点评：《三国杀》画面大多源自经典卡牌，独特的Flash特效表现手法显得生动活泼，喜欢《三国杀》的玩家们可以来品味一下该作与桌游的不同。P

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★
音乐	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★★
操作	★★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★






三网融合 智能家庭的新机会





■北京 Cherry

随着暑假的到来，很多学生朋友都会回到家中度过一个愉快放松的暑假，丰富的电视节目当然是必不可少的消遣，也许会有很多人发现家中的电视已经有些不一样了。新的机顶盒为电视提供了更多的频道、更清晰的高清节目、更强的点播回放甚至娱乐功能——三网融合进程终于开始进入了我们的家庭。但作为国内独特的概念，为什么我们会提出三网融合？它对消费者到底意味着什么？将带给我们怎样的未来？而对传统的软硬件和服务商，又意味着什么？目前我们能够看到它怎样的表现呢？这些问题对于年轻的读者朋友，甚至是对IT界已经很熟悉的读者来说，应该也是相当陌生的，那么下面就让我们来了解一下吧。

三网融合——广播电视网、电信网与互联网的融合，指相同的服务和内容既可在广电网又可在电信网上被提供。这粗看起来似乎很简单，我们可以利用目前铺设广泛的有线电视网传输互联网信号及通讯信号，或者利用越来越高速的网络来传输电视信号，这些方式在技术和设备上早已成熟，只是需要商业化的推广和相关运营商的支持。当然还有一种比较临时性的实现方式，就是以有线电视网负责视频广播，而用电信网承载数据的上传及点播等数据服务。



但三网融合实施的过程却远没有这么简单，甚至在最近一段时间中，相关消息似乎越来越少，那么它停止了吗？答案是否定的，2011年3月底的CCBN（中国国际广播电视信息网络展览会）2011展会上，新产品与新规划还在时时提醒着我们，三网融合仍然在向前推进，三大有线网络就像目前无线网络的趋势一样，将毫无疑问地走向融合，只是脚步会更加理性和稳重。

○何为三网融合

早在1978年，著名的美国学者尼葛洛庞蒂就指出了计算机业、出版印刷业和广播电影业三大产业间的边界重合现象，并指出其重叠部分是发展最快、最有前景的领域（例如电子排版印刷和数字多媒体等产业）；上世纪80年代，计算机、广播电视网、电信网的“融合”概念就已经出现；而电信网、广播电视网和互联网的“三网融合”在上世纪90年代也已经出现，不过这些融合概念仅为较少数的业内人士所知，目前甚至出现了更广泛的网络融合概念。

在三网融合的概念下，我们的普通家庭将不需要电视和电话线分别入户，一种线路所有服务都可以得到，数据、声音、图像这3种业务可用同一网络，任意平台进行服务，当然也可以用相应的调制解调器或路由器进行有线连接扩展、建立无线网络或与WiFi、3G/4G无线网络连接。也就是说，用户可以在电视上上网、打电话，也可以在电脑上看电视和打电话，而电话信号则使用的是完全数字化的传输，不仅声音和信号更好，可方便的扩展为视频电话方式，而且资费也会更低，类似现在的Skype和Facetime。


Facetime等无线网视频电话颇有取代3G视频电话的趋势

相应的，由于网络连接方式的统一，必然会催生各种网络服务和软件的兼容化，所以家电和电脑可实现更方便的上网功能甚至互相通讯，例如电视、录音机都可点播、回放、录制甚至处理多媒体文件，而这些服务同样可以在电脑上方便的实现。理论上讲，软硬件系统都完美的实现三网融合后，用户随时随地都可在多种智能设备、智能家电上使用统一或相近的界面，浏览和播放、处理同一个文件，并将在这些硬件间随意切换而不会打断进程。还可以通过手持设备、家庭终端、电脑、电视的屏幕监控和管理各种联网的家电如冰箱、空调、热水器、电动窗帘、门窗、门禁，甚至可能是未来的智能厨具、清扫电器，以及实现远程监控、诊疗，这也就是物联网的前景，但这一切首先应该有统一的通讯和操作界面。

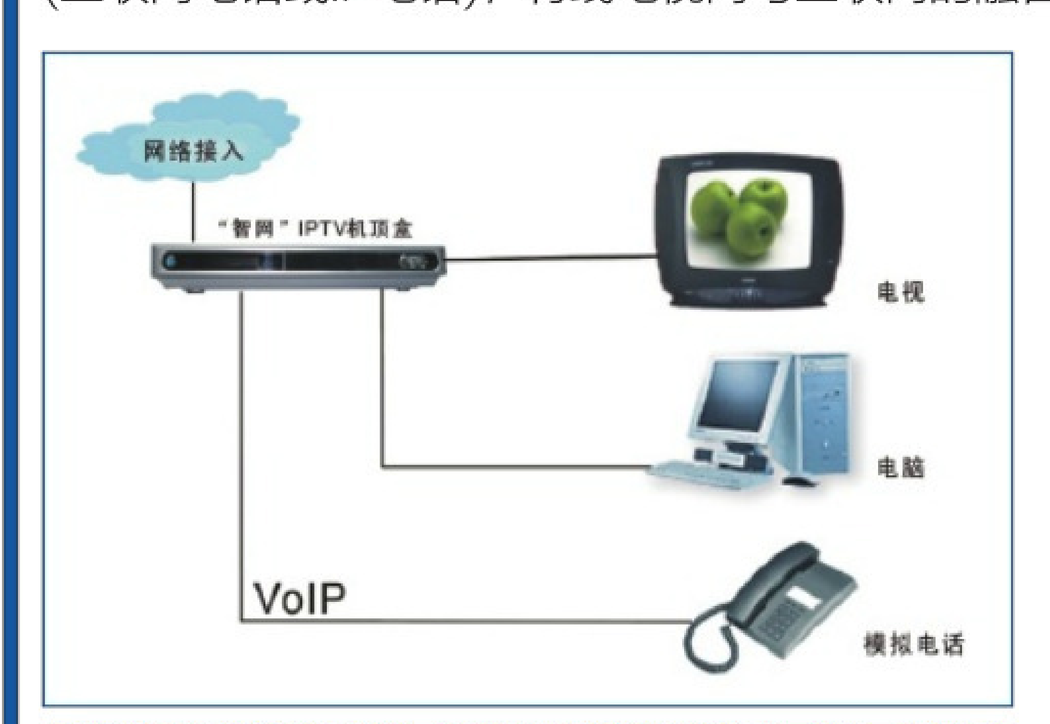
相对于技术已经成熟的网络传输来说，统一多平台的服务、软件，特别是操作系统其实才是三网融合的重点和难点，在IDF2010和IDF2011中，Intel都展现了其MeeGo系统在多硬件平台上的交互能力，但时至今日仍然难产，甚至连合作方诺基亚都转而与微软合作，为其手机选择了新型智能移动操作系统中，多平台能力毫无表现的Windows Phone系统，这是不是被多平台操作系统彻底打败而选择了另一个极端，我们就不得而知了。


MeeGo试图统一各种智能设备的操控系统，但仍未被广泛接受

也许有些人会感到奇怪，为什么在融合的网络中没有提及移动电话网，那是因为近年来的电信业重组，我国其实已经初步实现了固定电话网和移动电话网的融合，而随着3G牌照发放和移动互联网的迅速发展，其实互联网与移动网络的融合也在逐步实现。这些也正是目前国家实施三网融合的基础和背景。

○为何实施三网融合

由于西方国家的国情，政府很少直接介入相关领域，而是依靠企业，但同时又对“垄断”的管制较严，所以没有出现大规模的三网融合建设，虽然已有一定应用，但进展并不快。例如我们已经可以看到互联网与电信网的融合产生了VoIP(互联网电话或IP电话)，有线电视网与互联网的融合形成IPTV、VOD等，这些都是发展极快的领域。



IPTV机顶盒其实同样可实现以网线为接入方式的三网融合

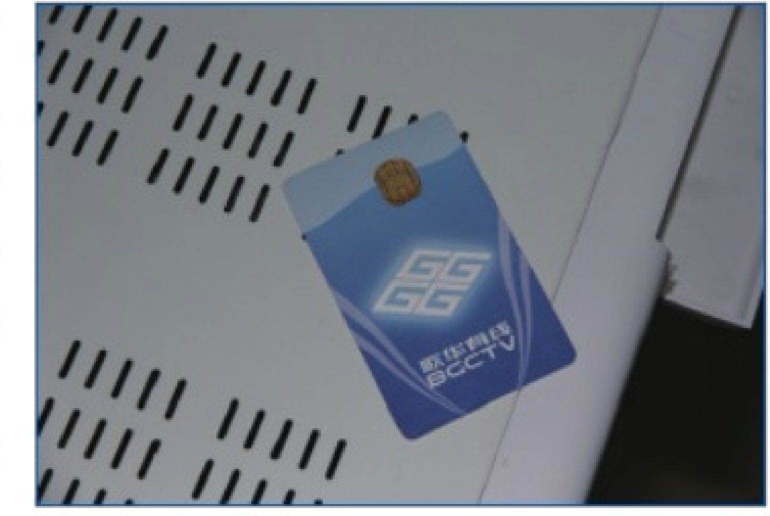
目前我国正处于经济和社会发展的一个关键阶段，产业升级、经济赶超、社会发展转型，都需要高速稳定易管理的网络支持，并为国内IT企业提供一个新的、与国际巨头们差距比较小的发展领域。例如我们前面提到的智能家电与融合操作系统，国外都尚未有成熟的大规模应用，如果我国厂商能实现突破，将极大改变目前IT业追随而缺乏独创，少有技术制高点的态势。

对用户来说，三网融合更是一次提升使用体验的绝好机会。虽然国内一直在努力建设网络硬件，并不断开通城际高速网、拓宽国际互联网接口，但由于上网用户的激增，国内互联网带宽、速度、服务等方面在近几年不但没有明显改善，在包括北京等重点城市在内的大部分地区，都出现了与发达国家差距拉大的趋势。但国内的有线电视普及率已达到一半以上，借助三网融合的建设，我们也许有希望将更高的带宽和相应服务提供给家庭终端用户。

相对于目前互联网服务商的乱局，三网融合将是一次大规模的洗牌，提供入户线路的厂商可以掌握更多的资源，提供更便利的服务，而且无论是厂商还是用户在费用收缴方面也能获得极大的方便，因为数据流量和服务都被整合，可统一计费，因此用户应该也会获得更优惠的打包资费和更多的服务内容。

对目前广电主导的三网融合进程来说，还有一个重要的优势就是加快有线数字电视的推广。2000年底我国就已经拥有世界上最多的有线电视用户，2004年底用户更达到1.3亿户，但同时有线数字电视用户仅有106.7万，相差悬殊。今天有线电视的普及率已经更高，但和本世纪初宣称的目标——2010年底基本实现有线电视数字化仍有相当差距。

相对于普通有线电视，有线数字电视可传输更多的节目，提供更高的画质。它有强大的点播能力，可以让用户享受真正最喜爱的节目，不需要等待或遗憾的错过。而因为收益和成本等问题曾经不受重视的科教类、戏剧类等节目不会因为档期安排而离观众越来越遥远，出现恶性循环。另外由于机顶盒的插卡式设计，一机一卡的方式在收视率、受众群等监控方面也更加方便，有利于电视台进行合理的节目安排，广告商也可获得更透明的数据，进行合理的投放。



使用CA卡可直接监控客户端状态

○三网融合的进展

在三网融合的初期，国家制定了北京、大连、哈尔滨、上海、南京、杭州、厦门、青岛、武汉、深圳、绵阳、长沙（包括株洲湘潭）这12个城市进行试点，其中既包括了互联网带宽已严重落后于需求的大城市，也包括武汉、深圳这样新兴的高科技城市和园区，还有网络建设相对较为落后的地区。

这些试点地区不仅只是进行硬件的测试，它们很多还选择了不同的硬件与服务商，以验证不同的服务方式，例如北京的歌华有线为用户提供的高清机顶盒，提供了节目回放和电影、视频点播服务，一些视频小游戏等互动，而厦门有线则主打教育内容，杭州华数也在积极提供相关服务。

当然互联网服务商也没有停止发展，很多宽带服务商都提供了在线影视等内容服务，但由于版权等限制，目前极少有直接提供电视直播的。另外一些广电部门和公司成立的影视联盟（中国广电家庭院线联盟），在一定程度上垄断了影视资源，另外有线数字电视方式也能在广泛播放的同时较好的保护版权。

同时也已经有一些互联网提供商做好了广电主导方式一旦失败，就将接手三网融合主导权的准备。另外上海北京等大城市都宣布了光纤入户的计划，甚至已经开始实施，光纤这一更强大的通讯载体完全有能力取代有线电视电缆，为用户提供足够的电视节目和互联网传输能力。



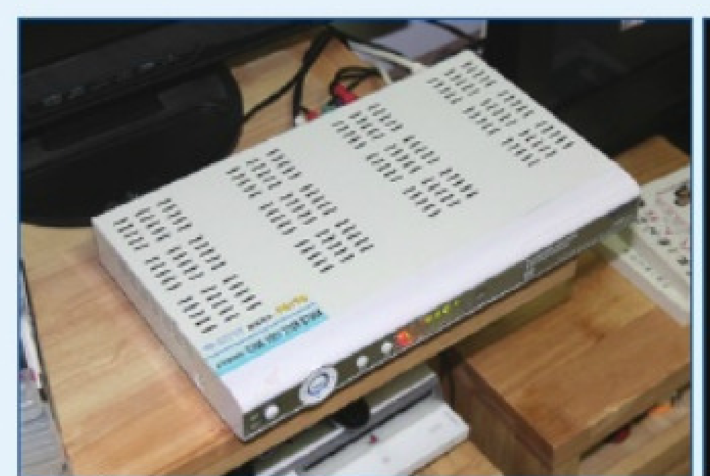
光纤入户设备

三网融合实感

北京的有线电视服务商是歌华，它同时也是本地较大的互联网服务提供商。其高清机顶盒发放速度是比较早的，虽然未能赶上奥运档期，但在三网融合概念推出后几乎立即就开展了大范围的高清机顶盒更换工作。歌华有线高清机顶盒，由华为提供硬件、海尔提供安装和服务。

与原来的机顶盒相比，高清机顶盒除了增加多套节目，拥有接近20个高清频道外，中央电视台、北京电视台的大部分频道，以及贵州、重庆、云南等卫视频道均有7天的节目点播和回看服务。

另外歌华还提供了多个公司的电影、视频、电视剧等点播服务，它们侧重点不同，节目内容互补性比较强，但有些偏重娱乐，缺少笔者喜爱的科普纪实类节目。另外歌华可通过有线电视网络向用户直接推送邮件等信息，例如笔者的续费情况、重点节目的预告、歌华宽带的广告促销等。


歌华有线高清机顶盒


北京歌华的点播、回看、邮件等服务

华数数字电视传媒有限公司是杭州市数字电视发展的运营主体，浙江省数字电视发展的省级主体。华数在推动有线电视数字化发展的过程中，提出将数字电视拓展到“新网络、新通信、新传媒、新信息应用”的数字化产业发展领域。

华数交互数字电视除提供国内频道直播服务、数字广播节目以及付费频道服务外，对视频服务实施产品化包装和专业化消费引导，构建了涵盖影视、新闻、娱乐、体育、人文等个性化节目内容的大型视频自主点播服务平台。频道包括华数气象、华数交通、华数精彩频道、留学世界频道等。



杭州华数提供的财经信息

另外，华数还有宽带业务，虽然目前其业务面不是很广，稳定性有待测试，但其拥有相对低廉的价格、较好的人工服务，并将获得其有线数字电视业务的配合。

○三网融合产品

由于目前三网融合的主导方为广电部门，因此我们见到最多的智能家电就是智能机顶盒产品和近期的智能电视，但事实上其相关产品远不止这些，未来的三网融合实现后，由于统一系统的实现，智能家电可更加轻易的获得上网能力，基于网络的远程监控、服务更方便，即进入所谓的物联网和智能家庭时代。

当然智能冰箱、智能洗衣机、智能空调一类的产品及远程医疗等服务我们暂时还很难见到，那么就谈谈目前广电部门主导下的智能产品吧。在3月底举行的CCBN2011展会上，我们就见到了大量相关产品、服务和厂商，其中与消费者关系比较密切的就是各种高清机顶盒和智能娱乐终端、智能电视等。另外还有相当多的服务端产品通过云计算、云存储等最新的集群服务方式，为用户提供更多更快捷的服务。

●高清机顶盒

广电有线网已经为用户提供了强大的数据广播能力，厂商要做的就是为其增加一定的数据上传能力，对大部分用户来说，上传速度并不需要非常高，所以比较容易实现。新一代的高清机顶盒与普通机顶盒的差别不仅在于支持高清信号，而且提供了数据上传能力，以及一些相应的服务，例如点播、回看、浏览网页、邮件收发、互动游戏等。

标准的机顶盒是从当年的CRT电视时代传承过来，正是因为个体较大，只能放在电视顶部而得名，但在目前超薄平板电视时代，这一产品也在进化，有些厂家已经开始研发更加个性化和家居化的产品，例如“电视背贝”和“电视小贝”。









永新视博的电视小贝，拥有多种造型，将主体贴在电视背部，分体式的遥控接收器造型非常有装饰性，可更方便的安置

●智能娱乐终端

在三网融合的大背景下，以较高的网速为基础，厂商还推出了一些配置较高的互动式机顶盒，与标准的高清机顶盒相比，互动能力、处理速度和功能都更强大，而且可使用智能操作系统，与其他智能设备实现互动，是三网融合终端未来发展的趋势之一。

在智能娱乐终端中比较有代表性的就是我们曾经进行过评测介绍的永新视博Joycenter智能机顶盒（参看2010年9月下旬刊新品初评栏目《离子加速——永新视博高清机顶盒电脑》）。相对于标准机顶盒，永新视博Joycenter的设计更适于进行功能扩展，例如三网融合中的电信网扩展，需要连接音视频输入设备，才能拨打视频电话。而使用互联网功能时则希望能连接物理键鼠，这都需要使用USB、蓝牙等接口。



永新视博Joycenter



背部既有电脑也有电视的常用接口

从名称就可以看出，这是一款更强调娱乐能力的产品，它除了作为解码高清信号的机顶盒外，还是出色的视频播放器及游戏机。这款产品基于X86架构和Windows操作系统，支持空中鼠标和体感操控，带有标准USB接口，可方便的移植各种电脑及主机游戏软硬件。由于有线电视网络的上传速度和服务问题，目前这款产品仍需采用其他网络连接，如RJ45有线网络、WiFi无线网络和3G连接等。



类似小鱼尼奥的空中鼠标



Joycenter实际游戏效果

作为客厅设备，高清电视在显示能力、周边环境和布置等方面与电脑有较大的差别，因此永新视博为其设计了非常独特的操控方式。遥控器本身就带有红外空中鼠标功能，另外配备了带蓝牙陀螺仪式空中鼠标能力的手柄，还为追求新奇的用户提供了一些特型设计，例如带有空中鼠标功能的小丑鱼和章鱼形毛绒玩具。

●智能电视

很多国内厂家已经推出了带有互动能力的智能电视，而在三网融合的背景下，其操作系统和连接方式也在逐渐转变，例如创维的酷开TV就开始采用安卓操作系统，可方便的与电脑、手机、平板电脑进行互动。



创维酷开智能3D电视

○总结

三网融合的主旨并非仅仅是我们目前见到的这些应用，只是目前因为主导权被授予广电部门，因此更多的强调视频等应用。未来无论是依靠广电网络还是其他的高速网络系统，三网融合都将是不变的趋势，它能够建立起更加简单易用但覆盖面更广的互联网甚至物联网。也许不久的将来，融合的网络和智能的家电，就能带给我们真正的智能家庭、更加舒适方便和快乐的生活和假期。但也要看到，三网融合的硬件容易制造，软件的开发却相当困难，也许完全无缝融合的网络就将依靠年轻朋友们未来的努力了。P



远在天边，近在相片
——三款高倍变焦卡片数码相机对比选购

■四川 小华
北京 墨汁做寿

现在数码相机的技术已经越来越成熟。特别是变焦镜头方面，普通消费级数码相机（DC）最高可达到36倍的变焦倍数，卡片机的变焦能力也在向20倍迈进，与几年前卡片机通常只有3～4倍的变焦能力相比，简直是天壤之比。不过，理论上变焦倍数越大的镜头，镜片组必然越复杂越大，因此相机体积也会越大，难以塞进轻薄的机身。同时远焦拍照对相机稳定度的要求非常高，用户或者选择更多使用三脚架、独脚架等稳定装置，或者期望厂商配置更强大但更昂贵的防抖系统，因此消费级卡片机的变焦配置受到了一定限制。

想在变焦能力与便携性之间取得平衡的话，一般说来，具备14～18倍变焦能力的卡片机是目前比较理想的选择。近期各大数码相机厂商纷纷推出轻巧型的高倍变焦数码相机，这些相机的重量在200克左右，定价、功能亦相当接近。下面笔者就为大家介绍3款代表产品，并进行简单的对比测试，供感兴趣的朋友作为选购时的一点参考。



过高倍数变焦的DC，需要容纳更大的镜头，体积很难控制，例如36倍光学变焦的尼康P500

○3款高倍变焦卡片机的功能特点

●佳能PowerShot SX230 HS

在本文介绍的高倍变焦卡片相机中，SX230的变焦能力虽然相对较弱（14倍），但拥有最为轻巧的机身。更特别的是，它内置GPS全球定位功能，在启动后可持续接收卫星信号，配合随机附送的Map Utility软件，除了能在谷歌地图（Google Map）上显示相片的拍摄地点外，还可将拍摄坐标保存在相片的EXIF资料栏内，便于以后回忆和管理。

此外，这款数码相机内置全新的“视频摘要”模式，能在拍照前的2至4秒，自动将影像拍摄成短片，然后再将当日拍下的短片自动合并，成为日志式的记录。

操作功能方面，这款数码相机的背面有2个快速功能转盘，操控快捷，除了基本的P/TV/AV/M等手动模式外，还加入不少特效和场景模式，拍摄模式相当齐全。其显示屏像素数是3款相机中最低的，但对一般用户来说已经足够，很难看出与92万像素屏幕的区别。





技术规格	
产品型号	佳能PowerShot SX230 HS
感光元件	1/2.3英寸背照式CMOS
有效像素	1210万
变焦	14倍光学/4倍数码
焦距	28mm～392mm
最大光圈	F3.1～F5.9
快门	15s～1/3200s
感光度	ISO 100～3200
视频摄像	1920×1080@24fps
屏幕	3英寸46.1万像素TFT
存储介质	SDXC/SDHC/SD
电池	NB-5L锂电池
体积	105.7mm×61.6mm×33.2mm
重量	195g
参考售价	2680元

●尼康COOLPIX S9100

尼康S9100卡片相机拥有相对较大的18倍光学变焦能力，焦距更超越400mm，但体积和重量方面却并不比同级DC更大。它还拥有一些相当实用的功能，包括手持夜拍、夜间人像、HDR及360°全景拍摄等。此外还设有各种效果模式，如柔焦、高色调、低色调、怀旧和高对比单色，以及自选颜色等。美中不足的是这款卡片机不设A（光圈优先）、S（快门优先）、M（完全手动）等手动摄影模式，在操作上带来了一些局限性。

操作功能方面，这款相机的右侧带有防滑材质和设计，比佳能SX230相机握持感好一些，其顶部和背部各设有一个快速功能转盘，方便调整各种设置参数。其A/V等接口位于相机底部，支持USB接口充电。





技术规格	
产品型号	尼康COOLPIX S9100
感光元件	1/2.3英寸背照式CMOS
有效像素	1210万
变焦	18倍光学/4倍数码
焦距	25mm～450mm
最大光圈	F3.5～F5.9
快门	4s～1/1500s
感光度	ISO 160～3200
视频摄像	1920×1080@24fps
屏幕	3英寸92.1万像素TFT
存储介质	SDXC/SDHC/SD+内置74MB内存
电池	NN-EL12锂电池
体积	104.8mm×62.0mm×34.6mm
重量	214g
参考售价	2350元

●索尼Cyber-shot DSC-HX9

本文介绍的3部DC虽然都是采用CMOS感光元件，但索尼HX9的有效像素可说出类拔萃，高达1620万，而且加入高分辨率“一扫全景”功能，能拍摄4290万像素（10480×4096）的相片，既增加了相片的清晰度，也有利于后期剪辑。

另一卖点自然离不开索尼数码相机的强项——3D摄影。它除了配备“3D一扫全景”和“3D一扫立体”两个模式外，还新增“3D静态影像”功能。用户无须移动相机，就能连拍出两张不同焦点的相片，再通过相机内置的处理器进行运算，营造出3D效果。

此外，这款相机同样配备GPS定位功能和位于顶部、背部的2个快速功能转盘，可以方便地调整光圈、快门和其他设置参数，以及各种手动、自动拍摄模式、3D特效等。





技术规格	
产品型号	索尼Cyber-shot DSC-HX9
感光元件	1/2.3英寸Exmor R CMOS
有效像素	1620万
变焦	16倍光学/10倍数码
焦距	24mm～384mm
最大光圈	F3.5～F5.9
快门	30s～1/1600s
感光度	ISO 100～3200
视频摄像	1920×1080@50p
屏幕	3英寸92.1万像素TFT
存储介质	Memory Stick、SDXC/SDHC/SD+内置19MB内存
电池	NP-BG1锂电池
体积	104.8mm×59mm×33.9mm
重量	215g
参考售价	2450元

○简单对比测试

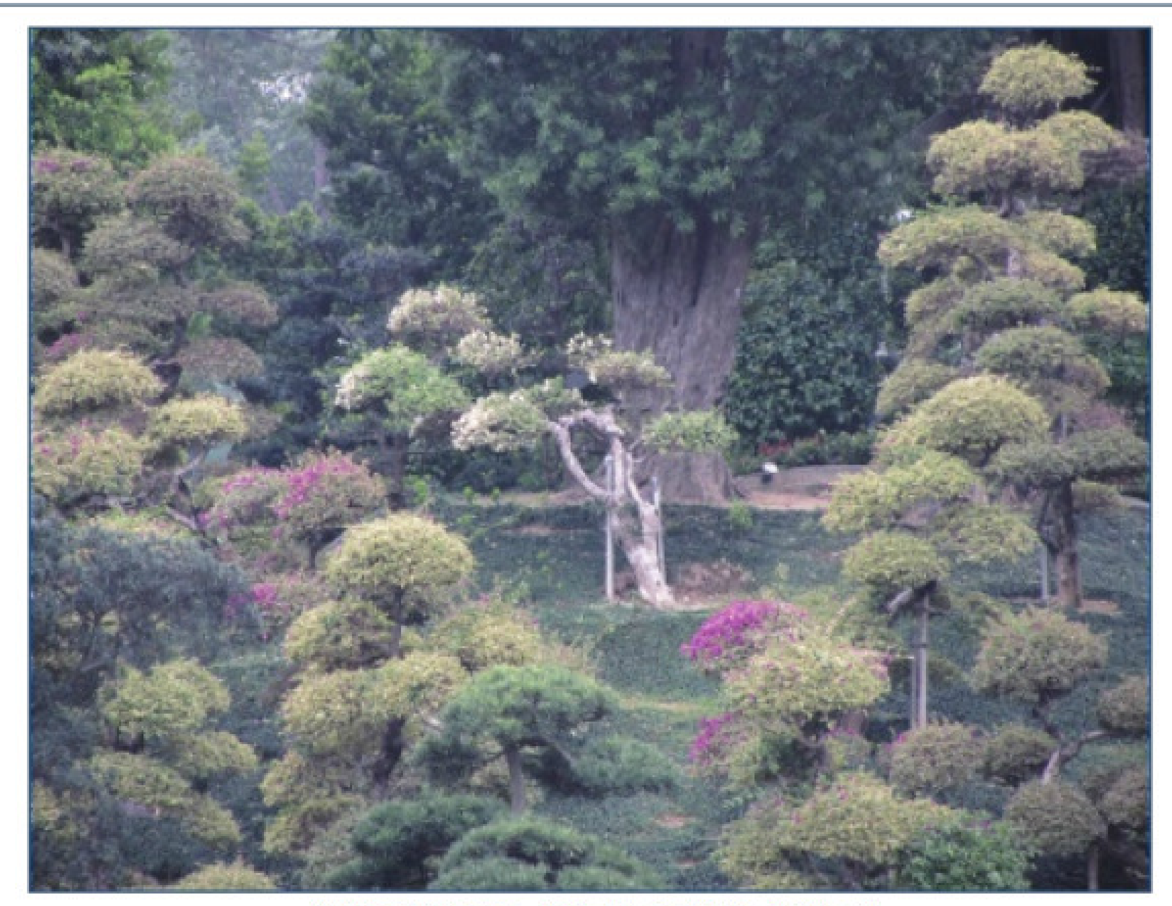
了解过3部高倍变焦数码相机的功能特性后，可能大家更感兴趣的是其真实拍摄效果如何？为此，笔者专门进行了一番简单的对比测试。不过需要说明的是，由于笔者个人条件和水平有限，以下测试结果仅供大家参考。

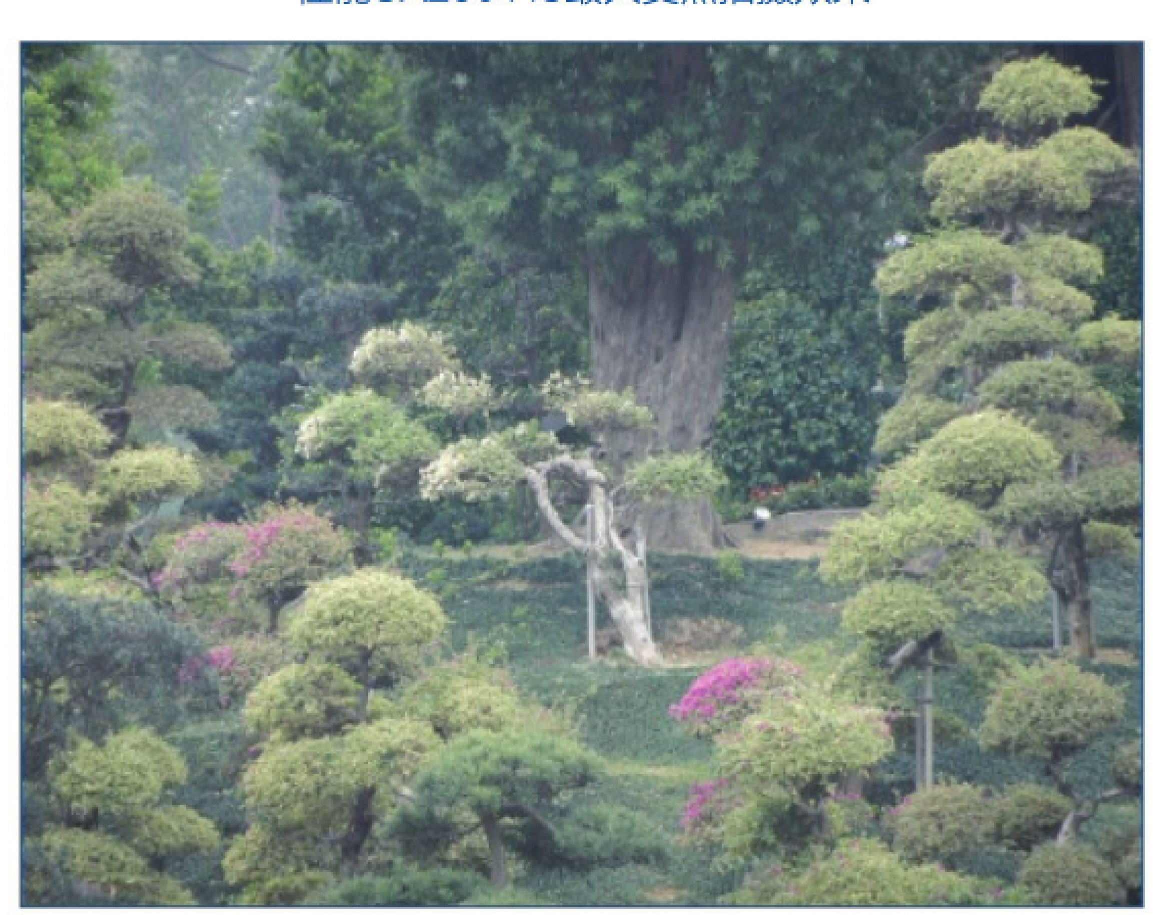
●广角端拍摄近处风景（未变焦状态）

点评： 有效像素达1620万的索尼HX9数码相机拍摄出的相片中心成像质量较为出色，次之为佳能SX230。不过，在相片的边缘位置，佳能SX230和尼康S9100四角均很清晰，索尼HX9则显得要模糊一点。

●远摄端拍摄远处风景（最大变焦状态）

点评： 3部变焦卡片相机的中心成像质量相差不大，但仔细比较之下，佳能SX230和尼康S9100要好一点点。再看相片的边缘位置，索尼HX9的表现最好，佳能SX230次之。不过，笔者个人感觉佳能SX230拍摄出的相片颜色有点古怪（略微偏紫色）。


佳能SX230 HS最大变焦拍摄效果


尼康S9100最大变焦拍摄效果


索尼DSC-HX9最大变焦拍摄效果

●中距离拍摄效果（半变焦状态）

点评：不论相片的中心还是边缘位置，佳能SX230 HS的表现都较好，而且相片对比度也较高。尼康S9100和索尼HX9则相差不远。如果进一步比较相片边缘位置，索尼HX9的表现比尼康S9100要好一点。

●夜景拍摄效果

点评：3部数码相机都是以相近的原理，连拍多张相片后再进行合并，借此减少画面上的噪点和手抖引起的模糊问题。其中索尼作为最早提供该功能的厂商，其HX9表现最好，保留有相当多的细节，相片上没有明显的残影（例如当汽车移动时）；尼康S9100虽然也没有残影问题，但画面细节不太清楚；佳能SX230也保留了一定的相片细节，只是未能妥善处理残影问题。

●高感光度拍摄效果

点评：将3部数码相机的感光度都调为ISO 800时，发现佳能SX230 HS的相片质量值得称赞，噪点不严重，同时相片又能保留最多的细节。索尼HX9的噪点也不多，但相片细节不如前者；尼康S9100处理噪点的能力一般。

在ISO 1600感光度时，索尼HX9虽然有良好的噪点控制能力，但相片细节依然不如佳能SX230；尼康S9100表现则不过不失。

如果使用最高的ISO 3200感光度，3款相机的分别不算很大，尼康S9100颗粒杂讯较明显，但颜色噪点很少。相对而言索尼HX9的颜色噪点颇为显眼，佳能SX230 HS的表现则比较平均。

○结束语

综上所述，超高变焦倍数无疑是轻巧型数码相机的一大创新，它也很可能成为卡片机未来发展的一大方向。特别是对于喜欢旅游摄影的消费者来说，借助高变焦倍数可能很轻松地拍到远处无法靠近的美景，确实非常方便和实用。而仅就本文介绍的3款数码相机而言，在相片清晰度方面，传统数码相机龙头厂商——佳能SX230 HS的优势明显，即使拥有1620万有效像素的索尼HX9也略逊一筹，但广角能力略差。综合各方面的功能，索尼HX9的玩法更多，它除配备一扫全景、HDR、GPS等功能之外，还有独特的3D拍摄功能，适合喜欢“玩”摄影的用户。尼康S9100的表现则相当平均，似乎缺乏“玩”点，但它拥有最大的18倍变焦功能，图像表现较好，价格也最低，对喜欢常规拍照、追求性价比的用户更具吸引力。

我们这里介绍的3款相机均为今年2～3月份发布的新品，在功能方面有一定的相似性，例如均支持全高清1080P视频拍摄、采用背照式感光元件等，除它们之外，目前市面上还有富士F305EXR（15倍变焦、1200万有效像素）、松下ZS7GK（12倍变焦、1210万有效像素）等比较受关注的大变焦DC，不过由于上市时间较早，在视频拍摄能力等方面有些落伍，消费者应该如何选择，就要看各人的需要和喜好了。P



富士F305EXR等稍早的大变焦卡片机大都只有720P视频拍摄能力



■天津 壹分
北京 墨汁作寿

大鳄纷纷出招，移动互联战事将起

移动互联和手持设备市场如此诱人，但却让微软非常无奈，Windows Phone支持者寥寥的情况和它在PC市场的呼风唤雨形成了太鲜明的差别。但大鳄就是大鳄，近期一笔85亿美元的交易换来了Skype，而且在拉拢诺基亚之后甚至考虑收购其手机部门，另外还瞄准了移动互联市场的商务专家、黑莓品牌的拥有者RIM（详见本期十年回顾专题），并出现了收购手机、平板芯片新贵——NVIDIA的传闻，一场为争夺移动互联市场而掀起的并购风潮即将掀起。

尽管由于支付方式等问题，Skype在国内的用户数量并不是很多，但在全球已经拥有了相当庞大的用户群和丰富的业务，甚至在被收购前正在准备上市。其连接用户达到1.7亿，平均每天有60万新用户注册，平均同时在线用户3000万，2010年收入相比同期增长20%，利润则增长了40%，复合视频广告的年增长率为45%，2010年用户语音和视频通话达到2070亿分钟。



安卓版本Skype

作为对移动互联市场有很大企图的微软，这些并购并非仅仅是为了完善Windows Phone和相应的手机，而是有着更深远的打算。首先是对WP系统的所谓生态系统的构建有很大帮助，可实现类似苹果Facetime那样通过WiFi网络的廉价方便的视频通话，并可轻易普及到平板、电视、电脑等终端中；其次则是防止谷歌等竞争对手的收购并利用这一影响力已经颇大的产品来完善自身的生态系统；最后是在其已成“独霸”态势的PC市场中，也可以为“必应Bing”搜索业务和目前方兴未艾的视频业务提供大量的用户和技术资源。

就在微软这次大收购的前后，很多重量级厂商也宣布了相关移动互联的很多重大消息，NVIDIA开始正式谈论Tegra 3处理器，这将是一款惊人的4核低功耗产品，据称相应的手机、平板产品在年底就会上市。另外三星视网膜显示器和折叠OLED显示屏、Intel在IDF上高调发布移动互联战略、诺基亚Windows Phone产品意外的加速、谷歌大力支持其他厂商以防止HTC过于强大等，都说明了各大厂商在移动互联领域的争夺已经日益激烈。但让人不安的是，各大厂商不惜以并购为最终手段的激烈竞争，让正在高速发展并有望掌控未来IT市场的的移动互联产业，也有落入大厂商垄断的危险，这对用户来说可不是什么好事。

三星发布折叠OLED和视网膜屏幕

近日三星展出了可折叠的OLED屏幕，这一屏幕大约5英寸大小，没有物理键盘，采用触摸感应技术，这意味着今后可用很小的体积集成较大的屏幕，而且折叠屏也可实现全屏多点触控。另外三星还展示了其“视网膜”屏幕，即像素点距低于人眼能够分辨的底限，图像显示彻底摆脱颗粒感。虽然这款产品的超高分辨率是以特殊的四色像素点实现，且分辨率为子像素点数目而非实际显示像素数，但确实可在各种设备中以更低功耗实现更细腻的显示效果。



LG G-Slate开卖

这个东西究竟是叫G-Slate还是叫Optimus Pad已经无所谓了，反正4月份它已经通过与T-Mobile绑定的方式在美国市场开始销售了，定价529美元。如果不与T-Mobile服务绑定，则要750美元。恭喜LG荣登平板电脑最高价位宝座，祝它能卖得出去。



苹果广告出现中国软件身影

除了i系列产品之外，你对苹果的印象是什么？我想很多人都会回答是广告。苹果的广告或者优美、或者简洁，也时而狂野，但总是能以最直接的方式表达出产品的特色。而在近期以应用能力为主旨的iPad广告中，赫然出现了一款国人开发的软件产品，电子杂志软件《读览天下》。说明苹果对中国消费者和中国的开发伙伴都越来越重视。iPad 2的中国快速上市和合理价位，也许更说明了这个问题。



东芝宣布ANT-100即将发布



东芝最近透露了ANT-100的售价及规格，这款预定在6月份上市的产品定价6万日元，约为4800元人民币。ANT-100采用Tegra 2处理器，搭配分辨率为1280×800的屏幕和16GB内置存储，带有前后两个摄像头，还具备HDMI接口。这东西看上去还不错，加上Android 3.0操作系统，吸引了不少眼球。

索尼推出3D摄像机

不久前我们还在津津乐道那些著名的3D大片，而现在每个人都可手持便携3D高清数码摄像机Handycam HDR-TD10E，创造属于自己的3D影像生活了。索尼HDR-TD10E搭载双索尼G镜头、双Exmor R CMOS影像传感器和双BIONZ影像处理器，利用左右两个高清视频信号的不断切换，使每一帧图像均遵循高清1080的规格、创造出身临其境般美妙的3D效果。其3.5英寸液晶屏可支持裸眼3D观看，而在普通高清液晶电视上，也能以2D模式来回放。



iPhone4上演“全金属外壳”

LRT（Leader Radio Technologies）于近日推出限量版Element Case M4-V Limited Tactical-Grade Protection for iPhone 4保护外壳及Leaf Metal Skin for iPhone 4金属保护背盖。前者由一整块军用级铝合金经精密工艺打造而成，线条极为简洁、坚固耐磨且非常轻巧，仅重22克。后者采用不锈钢材料制造，保护性超强却犹如树叶般轻盈。并有4种风格各异的花纹图案以满足不同用户的个性需求。P







头牌新闻

AMD推出9系列芯片组及2011 HD平板电脑平台

■本刊记者 魔之左手

AMD公司在台北国际电脑展（Computex2011）上近日发布了面向新一代高性能的台式机电脑的AMD 9系列芯片组产品，同时还发布了基于AMD Z系列APU的2011 HD平板电脑平台，该平台能展现更炫丽逼真的多媒体画面并具内容创建功能，面向快速成长的微软Windows平板电脑市场。

AMD 9系列芯片组是AMD的新一代台式机平台“Scorpius”的核心组件，率先支持AMD AM3+插槽处理器，并可以向下兼容AM3接口。此平台还包含8核心“Zambezi”处理器以及AMD RADEON HD6000系列独立显卡。AMD 9系列芯片组还提供最多6个SATA3.0硬盘接口、千兆以太网络、超传输总线（HyperTransport）3.0技术，以及新一代的PCI Express 2.0接口。包括华擎、华硕、映泰、精英、富士康、技嘉、捷波以及微星等在内的设备造商都将推出搭载AMD 9系列芯片组的产品。



AMD高管与合作伙伴携手2011 AMD VISION最新平台

随着平板市场的成熟，AMD也会扩展其APU产品线，在芯片上为平板电脑和其他移动设备提供强悍的独立显卡性能。AMD 2011 HD平板电脑平台支持Windows等操作系统，还支持HTML 5，Adobe Flash 10.2以及外接屏幕等特性。另外，该平台还能提供企业级的安全性，让IT管理者可以将平板电脑的便利性带入到日益增加的移动办公应用中。

硬件店

英特尔酷睿和凌动处理器系列推出新蓝图

英特尔公司执行副总裁马宏升（Sean Maloney）在台北国际电脑展上宣布，Ultrabook将在2012年底占据消费类笔记本电脑细分市场中的40%，它将创造个人计算有



史以来性能和便携性的最佳结合，让用户拥有比现有计算产品更卓越的性能、更快速的响应速度以及更高安全性的计算体验，同时在设计上却更轻薄、更雅致。Ultrabook成品的厚度可以小于20mm（0.8英寸），而主流价格也会低于1000美元，它们将于2011年冬季购物季推出。 马宏升还介绍了计划于2012年上半年推出的“Ivy Bridge”处理器系列，它是第一款应用英特尔22纳米（nm）制程技术制造的量产芯片，使用英特尔3-D晶体管，即三栅极（Tri-Gate）晶体管技术。英特尔将于2013年推出代号为“Haswell”的处理器，进一步完善Ultrabook，并将微处理器的功率降至当今设计的一半。 英特尔正在准备推出其下一代上网本平台，代号为“Cedar Trail”，基于32nm 技术，采用超薄和无风扇设计，并且具备一些新功能，如Rapid Start技术（提供快速启动功能），Smart Connect技术，Wireless Display和PC Synch等。新平台还有望实现10多个小时的电池使用时间和数周的待机时间。Cedar Trail支持主流操作系统，如Microsoft Windows、Google Chrome以及MeeGo。 除此之外，马宏升还展示了采用英特尔凌动处理器Z670，基于当今主流的3种不同操作系统的平板电脑。并且首次展示了基于Google Android 3.0运行的Medfield平台平板电脑。采用该平台的平板电脑设计尺寸将小于9mm、重量小于680g（1.5磅）。该平台将支持一系列操作系统，包括Android和MeeGo。

诺基亚发布两款双卡手机X1-01及C2-00

诺基亚近日宣布两款双卡手机——诺基亚X1-01和诺基亚C2-00即将在中国上市。诺基亚X1-01预计将于2011年第3季度在中国上市，提供红色与深灰色两种时尚颜色，还有音乐播放器，调频收音机和其他专属的音乐功能。 诺基亚C2－00预计将于2011年第4季度在中国上市，其外观设计十分流畅、炫酷，并提供银灰，黑色，绛红，雪白4种色彩。它具备 “轻松切换”功能，可以帮助用户不关机更换SIM卡，可识别5张SIM卡及其不同的设置，所以用户更换SIM卡后不需要重新进行设置。此外这款手机还有一个专门用来管理SIM卡设置的SIM卡管理键，可以将一张SIM卡上的通讯录轻松复制

到另外一张卡上。诺基亚C2－00支持高达32GB的内存，同时提供互联网与电子邮件的连接功能。诺基亚X1-01和诺基亚C2-00均支持“诺基亚生活通”服务，目前提供的信息包括健康之友、农业百科、每日教育和娱乐天地四大类别，使消费者通过获得与生活息息相关的移动信息而受益。





摩托罗拉联手中国电信发布MOTO XT882

摩托罗拉移动技术近日联手中国电信共同推出了全球首款双核双网双待Android 2.3智能手机MOTO XT882。本次发布的MOTO XT882手机正是由中国电信深度定制的3G智能手机标杆产品，配备2×1GHz双核处理器、4英寸qHD超高清显示屏，全新Android 2.3操作系统。它配备800万像素摄像头，支持1080P全高清视频录放、HDMI 1080P高清输出，搭配8GB超大机身内存，并具有智能拨号、名片扫描及联系人分组、短信邮件群组发送管理等中国本地化应用。拥有电幻黑和光束白两种配色组合。



联想ThinkPad Edge精锐版正式登陆中国

作为一款专为高端商务个人用户量身打造的商务利器，ThinkPad Edge精锐版近日终于亮相中国市场。ThinkPad Edge精锐版首次采用了无界金刚屏，配备具有触感细腻的磨砂质地外壳，最薄处仅为21.9mm，最轻可至1.58kg（E220s）。它搭载了全新第2代英特尔酷睿处理器，以及APS硬盘保护、防泼溅键盘，ThinkLight键盘灯等ThinkPad经典的核心技术，为用户提供ThinkPad家族始终如一的高品质及可靠性。



首界中国影音集成科技展将于7月上旬在京展出

未来的家居娱乐世界将会如何？影音将在其中扮演异常重要的角色。在过去，家庭的影音娱乐方式单调而缺乏个性，人们往往只会追求效果上的不断完美，对于产品的依赖度也变得越来越高，正是在这种风气下，他们忽略了系统集成的重要性。而新一代的消费者他们对于娱乐的态度正在不断变化，传统的影音娱乐正面临着各种新的挑战与机遇，个性化、集成化、网络化才是未来消费者所希望获得的娱乐方式，也是未来家居娱乐世界的重要关键词。如何将影音技术与智能化科技更有效地整合，充分发挥影音集成“一加一大于二”的优点，将是首届中国影音集成科技展（CIT）要寻求的目标。本次展会将于2011年7月8～10日在北京举行，入场参观为免费，对未来家庭娱乐感兴趣的读者可以考虑前去观展。





晶合快评

女孩卖身，男孩卖肾

■晶合实验室 King

国内网游里女孩肉身换装备已经不是什么新闻了，最近又爆出高二的男生卖肾挣钱只为想买iPad2。不留痕迹的运动换虚拟装备，血肉的肾脏换真金白银的硬件，倒也算般配。当然大声痛骂并不为过，但上升到辱没祖宗，丢中国人的脸却也不必。君不见日本国援交援交的，大大的有。我看卖身和卖肾总比杀人放火强些，至少人家还是自力更生，自谋生路。卖身也好，卖肾也罢，古今中外概莫能免，关键是为什么卖？人们做事也好，选择也罢，其实就是一个字“值”。为什么有人视死如归，为什么有人贪生怕死？邱少云一个“解放兵”为什么到了志愿军里宁愿烧死也纹丝不动？关键就在于一个人他觉得值不值得。十七八岁正是热血沸腾的年龄，脑门子一热做出激烈的选择并不奇怪，奇怪的是为什么他们觉得值得付出的，我们却觉得惊讶。我们惊讶的是什么？我们惊讶的其实就是一个“不值”。为什么我们觉得不值，他们或她们却义无反顾地付出呢？因为他们没看到比这更“值”的东西！

外国人说“生命诚可贵，爱情价更高，若为自由故，两者皆可抛”。古人说“生，亦我所欲也；义，亦我所欲也；二者不可得兼，舍生而取义者也”。革命者说“砍头不要紧，只要主义真”。说了半天说的是什么？无非是三大主义——革命主义、理想主义、英雄主义。有人说21世纪的10年是这三大主义丧失的10年，我不认为这些在年轻人中间都丧失了，我更不认为这三大主义充盈着头脑的年轻人就一定会做出完美的选择。“红卫兵”、特别是那些深入缅甸、越南撒播革命火种、抗击帝国主义的一代青年，我至今仍然对他们伟大的理想表示着崇高的敬意，但这样的选择却至今充满着感慨与争议。当一个国家处于危难关头，革命的浪潮席卷的时候，抛头颅洒热血成为主旋律并不奇怪，而当一个国家处于和平年代，特别是经济高速增长的时期，拜金主义充斥就并不奇怪。

“少谈些主义，多研究些问题”也许很好，但那就是个要主义来救亡的年代；我也希望今天能少谈些金钱，多谈些主义，但这一样是扯淡。不过凡事要有个尺度，我们并不指望每一个人都成为苦行僧，但至少要让他知道能有更高的追求。教育不是普法，不是只让人知道不能做什么，更应该让人知道该做什么。当然大学教授都开始以金钱来衡量学生的成就时，卖个肾换iPad也就不稀奇了？“当你40岁时，没有4000万身价不要来见我，也别说是我学生。”可惜的是一个肾只卖了2万，要是能加上几个零，一咬牙一跺脚直接把两个一卖，就能不负恩师的一番教诲了。能有这样高深造诣的老师，怎能没有精于计算而艰苦奋斗的学生。值还是不值，需要灵魂的工程师去引导，但当某些灵魂的工程师都只认钱的时候，他们又怎么会觉得不值呢。

一颗肾没了，我没看到一篇报道说一下孩子最后得没得到希望中的iPad2。就算他愚蠢，就算他虚荣，好心的大人们是不是也应该送他一台慰藉一下这个受伤的男孩，这也不失为一份人性吧。



毁灭支撑腿的辰烽

在百家讲坛里，孔庆东教授有一集叫做“祥林嫂之死”，“我们一般来理解《祝福》，首先是把《祝福》和《呐喊》中的小说联系起来看，我们讲《祝福》还是一个封建礼教吃人的问题，吃人主题的延续，这是没错的，祥林嫂当然也是被那样一个社会吃掉的，祥林嫂之死是很悲惨的。但是当我们仔细去分析的时候，这个问题又显得很复杂，当我们问，祥林嫂是被谁害死的时候，这个问题就显得比较复杂，我也知道很多中学里的语文老师，现在也开始学会，从这样一个角度，去讲《祝福》。我十几年前，也当过一段中学老师，我在那个时候，讲《祝福》的时候，先让学生预习了《祝福》，然后问学生祥林嫂是谁害死的？然后从这里当成一个侦探小说来讲，当成一个破案的故事来讲，最后企图找出凶手，我们看看，祥林嫂是被谁害死的？”……“从鲁四老爷、祥林嫂的婆婆、柳妈还有作‘我’的行为，可以看出，他们对待祥林嫂在精神以及灵魂的态度，我们是否可以这样说，他们在精神上、灵魂上残酷地虐杀了祥林嫂，他们的行为都是自觉不自觉地受封建观念的驱使，祥林嫂是封建思想的牺牲品，鲁镇上的人，包括鲁四老爷，也都是封建思想的牺牲品，如果不是这样的话，那么到底是谁杀害了祥林嫂呢？所以我们看，祥林嫂之死，我们找不到一个具体的说是‘责任就在他身上’，这样一个明确的凶手，我们找到一个能够承担百分之五十的凶手恐怕都找不到。祥林嫂反映了中国文化的整体性问题，是中国文化的整体，当时这个文化的整体，杀害了祥林嫂，而祥林嫂在这个整体中，她非死不可。而且祥林嫂的死，主要不是肉体上受到迫害，是灵魂，是灵魂的问题，鲁迅写的都是人民的灵魂被残害。”

到底是谁的错，也许我们每个人都有份，包括我们这些媒体，我们媒体上每天充斥的关键词都是些什么？“丰满”——从乳房到钱包；“豪华”——从跑车到婚礼；“高贵”——从少妇到别墅；你指望天天看着这样网络新闻的孩子不去攀比奢华，无疑是痴人说梦。回想当年大软也曾开辟过专栏，报道游戏世界里虚拟富翁，看来在这里我们也有难逃的干系。P

漫画作者：SUNS

完美时空

《降龙之剑极致版》每日必做任务详解



《降龙之剑极致版》是完美世界近期来2D网游的一款新作。作为一款打破传统2D网游的革新之作，游戏中设置了多元化的经验获取方式，从而让玩家可以脱离常见的枯燥乏味的刷刷刷升级模式。值得一提的是，《降龙之剑极致版》中，玩家不可能像其他泡菜游戏那般很快地获得经验和装备，通常来说，这都需要玩家的大量努力。因此，在游戏中玩家不会放过任何一个日常获得经验的机会，而如何好好利用那些日常任务，也成了大家都需要注意的事项。

师门任务

之所以把师门任务放在第一步，是因为这是玩家最早能接触的日常任务。师门任务是玩家最早能接取的日常任务，通过与三大门派的师门任务发布人对话接取任务，以寻人、寻物以及战斗三种简单方式赢取大量经验以及银两，更可以触发经验分享等事件，让你无论在人气还是修行上，都获得双丰收。

《降龙之剑极致版》中的师门日常任务一般都十分简单，分为寻物、寻人、战斗三大种：寻人一般都是叫你去和一些平时都有接触的NPC大人对话；战斗则是需要你去杀掉特定的怪物；而寻物一般都是需要你去找一些装备或者抓某一种随从，这里值得注意的是，寻物奖励的经验，会因为物品以及随从的等级而改变，物品的等级越高，奖励也将翻倍，因此建议大家平时打到一些用不着的蓝紫装备时，别急着卖店或者拆解，把那些和自己等级相仿的装备留着，说不定就能用它换来大量的经验。师门日常的经验是随着次数而增加的，每10个为一轮，当做到第十次的时候，将得到师门任务最高的经验，这也是为什么玩家们都能乐此不疲地不断做下去的原因，毕竟越做，收获越大。每次完成师门日常的时候，玩家还有可能遇上分享经验的事件，将此次任务的经验分享给自己的好友，还能获得双倍经验的奖励，既增进了自己的修为，又增加了自己和好友之间的友情，一举两得。师门日常任务玩家可以无限接取，但是只有前20个的奖励是最多的。

好友任务

好友任务，能增进玩家之间的感情，每天玩家都可以到皇城的李灏友处接取好友任务，接任务必须同其他玩家一起组队，而接到的任务就是击败一定数量的怪物。注意，每次接取好友任务时，需求你击败的永远都是对应队伍中最低级别玩家等级的怪物，因此，接取好友任务时，最好找一个和自己处于同一等级段的玩家。

接取任务之后，就是要杀相应等级的怪物了，普通地图的怪物相对好下手，不过个人建议，还是和下面要介绍的屠魔任务一起完成比较好。

屠魔任务

夏侯家的族人致力于深入每一个地宫，消灭那里的魔物，玩家可以在他们那里接到每天三次的屠魔任务。屠魔任务都需要玩家闯入某些地宫才能接取，每一层的地宫入口处都有夏侯家的人在那里把守并发布任务，无论你挑战的是哪一个等级的地宫，每天都只能完成三次屠魔。屠魔任务要杀的怪更加强大，但是为了丰厚的报酬，大家肯定不会吝惜药品的。配合之前的好友任务以及可以用声望购买的挑战任务还有修炼任务，每次屠魔能带给玩家更高的收益。

修炼任务

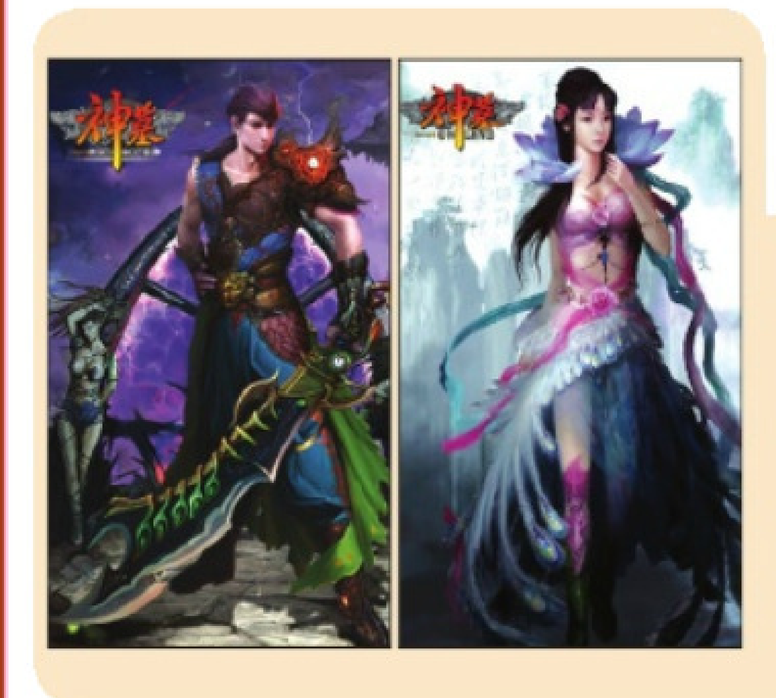
隐士的修炼任务可以说是游戏中受益最丰厚的任务之一，当玩家等级达到60以上后，支付少量元宝，就能接到高经验的修炼任务了。修炼任务都是要玩家战胜对应自己目前等级段的怪物，由于目的相同，大多数都会被玩家们放着和好友任务一起完成。

每日任务能带给玩家丰厚的报酬，也是玩家们修炼升级的基础，只有掌握了每日任务的流程，才能更好地成就游戏中的未来。P



游艺春秋

《神墓》新版主角曝光 男帅女靓更给力



辰南——逆天重生的旷古奇才。万年前的他身份单一，为辰战之子。后因雨馨香消玉陨而与东方长明进行了一场必死的决战，而后死亡。却被辰战逆天改命长埋于神魔陵园。万年后破土而出，终于重见天日！

雨馨——靓丽可人但命运坎坷。雨馨是辰南最爱的女人，纯真善良。看似柔弱，但却有一颗坚强的心，但为情故，虽死不悔。万年前，东方啸天老魔王夜袭辰府，雨馨为保辰南几乎香消玉殒。后辰战为其逆天改命，终于使她活了下来，进入百花谷坐死关。万年后，终与辰南再次相聚。

在《神墓》小说中，作者辰东并没有对小说主角辰南与雨馨的外貌特征做出过多的描写，而是通过对事件的刻画来从侧面反映主人公的特点。但是，辰南与雨馨的形象却在每位读者心中根深蒂固。小说中有很多经典情节时至今日依旧令玩家感叹不已：辰南与雨馨在患难中初开的恋情，以及辰南最终见到复活的雨馨，却因为自己此时已有妻有子而不能再与她终成眷属的结局，除了这段“曾经拥有但不能天长地久”的恋情令读者唏嘘以外，辰南这份对于家庭的责任感和义务感，也令读者赞叹不已。现在，就让我们一起来看看《神墓》重磅推出的新版辰南与雨馨原画，是否符合你心目中的形象呢？

此次最新版的辰南，在画风上与之前几版的辰南有着很大的不同，更加突出了男主角那种独特的气质以及小说中所描述的特点，整体给人一种霸气侧露的强大感。本次新版主角最大的变化无异于脸型与头发，前几版的辰南，均有一头飘逸的长发。而此版辰南，则采用了将长发束脑后的造型，使整体形象看起来十分的清爽、帅气和干练；脸型的刻画让人觉得更加立体、生动。除了脸型与头发的改变之外，此版辰南在服装设计方面也有很大的创新，摒弃了以往版本一身重型铠甲的造型，而采用了感觉较为轻便的短款服装造型。莫非原画师也想让辰南度过一个凉爽的夏天？

对于此次新版雨馨形象，原画师在设计时花费了很多心思。因为雨馨给人的印象是一种纯真善良，但内柔外钢的形象。原画师为了表现这些特点着实下了不少功夫。从新版雨馨的穿着上来看，更加突出了雨馨娇好的身材曲线。因荷花象征着圣洁，纯真。所以原画师特地在其原画中加入了荷花素材，为的是能够贴合其本身特点。尤其是画面中以孔雀羽毛为设计元素的服装，更加衬托出了雨馨那不凡的身份和宛如仙女，超凡脱俗的气质！新版雨馨整体画面感给人带来一种眼前一亮的感觉，与新版辰南的形象相互呼应又相得益彰。

在《神墓》小说中，辰南与雨馨之间有着一段跨越万年的恋情。那么，在游戏《神墓》中，我们的主角又将会又怎么样的奇遇，他们最终的结果是怎么样的呢？想知道这些，那就敬请关注我们的《神墓》吧！我们将更加努力带给广大玩家更加精彩的展示！



万年前的天灭众生



万年前的辰家府邸



百花谷中雨馨的修炼台



辰南复活的神魔陵园

巨人网络



《征途2》马匹获取全攻略

在《征途2》中，马匹的获得是一个非常讲究学问的过程，而且随着级别的升高，马匹会不断的更换，一次比一次更加的帅气。

玩家等级升到30级就能获得第一匹马，50级第二匹马（战马），90级第三匹马（绝尘马），130级第四匹马（赤兔马）。绝尘马和赤兔马需要玩家达到90/130（且本区超过90/130级玩家达到5000人）时才可以接任务！另外绝尘马和赤兔马去万宝宫杀怪也会掉落，万宝宫的绿色Boss有较高几率掉落！随着级别的升高，马匹还会不断更新。下面为大家介绍下，如何通过任务获得《征途2》中的马匹。

第一匹马（普通枣红马）

当级别够30级以后就可以跑到御马使田忌那领取任务。然后就可以自动寻路，跑到桃花源马匹那里，去打第一匹马。到了马匹那里，先要把马打到剩下一点血量，最好在三分之一以下，然后再用田忌给的捕马绳：右键点击道具，出现调整图标，对准马匹抓捕。这时候，屏幕就会出现恭喜你获得第一匹马，按下T键，就可以上下马了。

第二匹马（战马）

经过玩家不懈努力，当等级到达50级的以后，就可以去打第一匹战马了！

战马即可以在马上战斗和使用技能，之前的枣红马仅仅是代步工具，战马才能为勇士们的战斗增加助力。这时候系统会给出提示，去NPC小潘相处接任务，小潘相会有提示，让玩家去桃花源的镜湖密林去击败山大王。山大王实力颇强，和朋友一起组队完成此任务将更有效率。

击败山大王之后，便可回去找小潘相交任务了，完成任务后，即可骑上白色战马去大战一番，体验在马上战斗的潇洒与刺激！

第三匹马（绝尘马）

玩家等级升到90级的时候，就可以去小潘相那接取绝尘马任务了。系统会提示去王城绝尘马贼那里，击败马贼。千万不要觉得自己90级了就一定无敌了，马贼的实力也不容小觑，一样需要和其他玩家组队完成此任务。还有一点要注意：绝尘马贼不是总有，每隔一段时间出现一次，所以一定要注意右上角的时间提示。

打下绝尘马贼以后就可以回到小潘相那里交任务了，千万别像来时一样跑回去，用回城卷更快捷。交完任务后，包里会出现一个马头，右键点击一下马头，就可以骑上漂亮的绝尘马了。

第四匹马（赤兔马）

在坚持不懈的升级后，等级到达130级时，就可以去获取赤兔马了，这是匹非常漂亮的神驹，马如其名，是目前《征途2》中各项属性最高的马匹。

一样的去小潘相那里接任务。系统会给出提示，让你去王城点将台传送师那里去击败吕布。吕布非常厉害，自己打的时候一定注意不要被打死在这里。

在激烈的争斗下，在吕布或者貂蝉被击败后，就可以回去小潘相那里交任务了，然后就可以骑到漂亮的赤兔马了。

绝尘马和赤兔马都可以佩戴马匹装备，优良的马匹装备可以让神驹再添威力，骑在马上战斗时会为主人增添攻击、防御、血量等各项属性，让你如虎添翼！怎么样？看了这么多你是否蠢蠢欲动，赶快骑着自己的神驹去驰骋江湖吧！

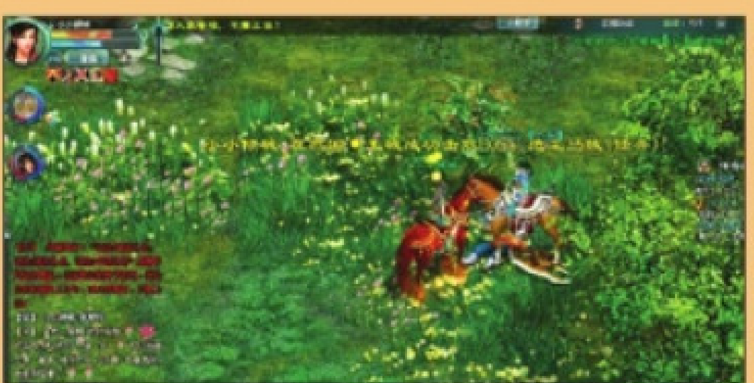


普通马任务提示

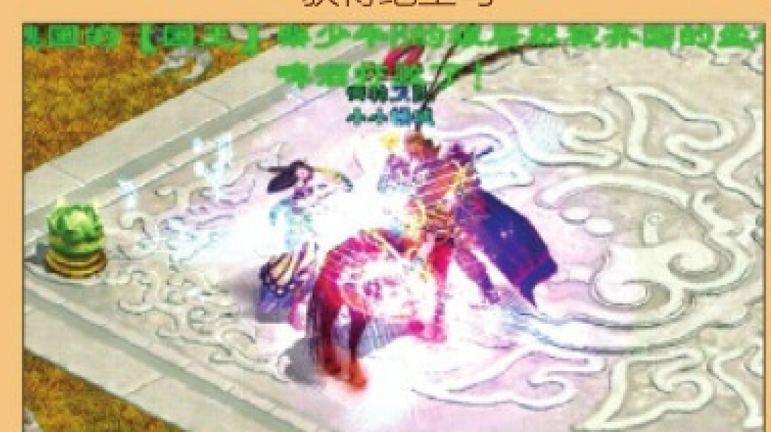

获得战马



普通马任务提示


击败马贼


获得绝尘马


击败吕布

擎天柱网络

2D回合制网游新王者
小编眼中的《封神》创新点



尽管现在网游市场一片繁荣景象，几乎每天都有一款网游公布。但不可否认的是，2D回合制网游才是永恒的经典，在玩家心目中的地位已经无可取代。从2000年国内网游起步开始，最早的回合制网游《石器时代》、《魔力宝贝》等登陆中国就开始大受好评，后来网易的《大话西游2》、《梦幻西游》将国产回合制推向顶峰，回合制网游的超高在线人数都让后来的即时制网游望尘莫及。

上古神话，创新题材

受到老牌回合制网游的影响，后来的回合制网游在题材上都拘泥于“梦幻”“大话”这样的混合题材，即使在游戏名称上也不会忘记带上“梦幻”两个字。盲目的跟风导致目前市面上的2D回合制网游题材同质化十分严重，甚至还没有进入游戏就知道会发生哪些故事和剧情。而《封神》在题材上却有了自己的创新，从古代经典神话小说《封神演义》中采撷题材，并加上了制作人自己的诠释和解读。众所周知，《封神演义》是中国神魔小说的代表作，道教、佛教、神仙思想等都在其中有深刻的体现。《封神》将这些故事精心包装到游戏中，不仅让游戏的世界观更加宏大，也对传播中华文明起到了重要的作用。



《封神》对远古神话也有自己的诠释

1080P高清大视界，Boss表现力十足

虽然经典2D回合制网游的美术风格曾经影响了一代玩家，早期被玩家津津乐道。但是，随着网游技术日新月异的发展，即时制网游的画面简直可以用“惊艳”来形容，在这样的对比下，2D回合制网游的画面就显得不堪入目了。虽然老牌回合制网游《梦幻西游》曾经尝试加入画面改良的“唯美版”，但是玩家并没有买单。2D回合制网游需要在不改变操作模式下的画面提升，小编在《封神》中看到，他们采用了自主研发的全新Spree引擎，实现了1920X1080大视界流畅的表现，游戏中时而呈现高山流水，时而呈现老树昏鸦，时而又是光影交错，画面给人很美的极致享受；在Spree引擎的支持下，《封神》同屏显示人数更多，尤其是Boss的展示更加给力，游戏中Boss不仅造型大气，而且体积庞大，在形体上给予玩家最直接的感官刺激，面对这样的Boss，你想要不挑战都难。



spree引擎下《封神》美景如画



高清大视界下Boss占据了屏幕的半屏之多

“飞”同一般，全景空战

用“飞”同一般来形容《封神》的飞行系统是再合适不过的词语了。《封神》自主研发的Spree引擎使得《封神》拥有了实景飞行的能力，初进游戏，新手指导员就会让你在新手村小飞一下，让你体验空中飞行浏览美景的快感。小编我实景观测后发现，游戏中的天空不再只是一个虚拟的云层，更是一个可以看到实时地面活动、真实存在的空中世界，而且在空中还可以进行自动寻路、超车、随意起降等空中动作，几乎达到3D游戏中的飞行水准。据说在《封神》在未来的战斗体系中，Spree引擎将打破传统回合10V10的战斗模式，最高支持40个战斗单位战斗，《封神》未来的空中“大战斗”让小编更加期待了。



《封神》未来的空中“大战斗”值得期待

“框计算”战斗模式引发的血案

值得一提的是，《封神》在战斗方面的设计也是小编觉得很给力的地方：《封神》提出了一个全新的概念：“框计算”战斗模式。何谓“框计算”战斗模式？即战斗系统将根据玩家选择的派系以及技能的不同，攻击范围也有所不同，每个门派都有独具特色的地方，如有十字范围的攻击技能，有横扫一排或X型的攻击技能等。

任何一个王者都不是光凭运气的，实力和创新是他们成功的铺路石。《封神》又是《大话2》金牌制作团队厉兵秣马打造，实力不容小觑。从小编的亲身体验来看，创新度达到五星，有望成为2011年回合制网游的一大黑马！



挑战Boss的时候可是拼智商的时候啊

亿田游戏



隋唐

在游戏之初，因为初始主将的关系，机械将领是游戏发展的主流脉路，在前面至少3个地图中，一将流是完全可行的，所谓一将流的主思想是节约资源，因为前期的白甲蓝武白披等强化多了很浪费，用这节约下来的钱，可以强化一些绿品质以上的装备(绿装备最低都是21级的），等到过董卓军团的时候，在将领等级达到装备要求时，即可换上这些已强好的装备，推图不会因为装备不强力而滞留的情况。

所以在初期，各位玩家想方设法的揽取更多的资源。初期的银币来源主要有3个方面，征收、倒卖粮食、卖掉没用的装备，这其中征收是最主要的，因此大家先应尽量的升级民居到顶，30级满民居一次征收就2000+了，所以切记一定要升满民居！倒卖粮食也是银币的一大来源，但这个是不可再生资源，也就是说，你用掉一次升建筑的机会，以后你就丢失一次这样的机会。建议大家在粮价0.6以下的时候，通过黑市买粮，在1.9+的时候升级市场卖粮！在初期后半截，大家需要找到更好的推图将领，这里我推荐几个：芊芊、韩擒虎、长平、法师（或者盾及防守将）。

在主城到达40级时，相信多部分玩家都推到刘邦以后的地图，这时逐渐进入游戏的中期发展了。中期发展需注意的几点是，1.尽可能多的拿军功；2.尽可能多的拿黄装；3.尽可能多的存取粮食。这个时候，是很考验玩家武将的装备及科技实力的时候，在很多时候，可能就是因为装备或者科技差了那么一星半点推图惜败，白白浪费一个令。在中期，机械将已经不是主要输出了，战法将中的范围攻击将逐渐抬头，原因很简单，比如全面战法将，他只需要死命强化一匹马就可以了。因为游戏才开始，并不清楚具体有哪些值得上场的将领，但玩过类似游戏的经验还有，如此我结合官方给出的威望将领推荐一个比较大众的武将配置。过地图系统会送2个战鼓将领，加上威望战鼓将，隋唐的中期全面将，将会很给力，即：系统送的2个鼓+萧瑀+王君可+长平（或者上官婉儿），这是第一套阵容。

第二套阵容是在初期的基础上，加上一些单体强攻将，如：芊芊+长







平+鼓+韩擒虎+左天成，这套阵容同样也很适用。第三套阵容呢，就比较极端，如：芊芊+2个法师+罗艺+医疗。同类游戏证明，这个阵容推图同样给力。综上3种阵容，除了第一种全面消耗的资源要少外，其它的2种阵容都需要更多的银币支持。所以取舍在于个人，希望在中期大家找到合适自己的配置，同时半RMB玩家等，一定要在武将等级到就转生，转生的顺序最好是主要输出将，将来用得上的将，如果哪些将来注定要扔掉的将，可以不必浪费转生突飞·

相信在大家转生4次以上的时候，各位差不多推到后面的地图了，地图中的将领也是越来越变态，对于装备的要求也是越来越高，这时黄色输出装备，是不能满足的，所以必须要装备红色输出装备，但对应的红装消耗的金钱更多，因此大家尽量的刷红色装备同时，建筑等也不能落下，82级出现的纺织局也是后面的一大经济来源，85的双校场同样让你的转将速度更快。







三国

虽然3个国家都有各自的全面将，但就前期而言，三国是最优势的，不管PK还是推图。因为三国是最先出3鼓，所以配合3万威望的小乔加2万的全面，是所有前期全面最给力的国家。但三国中期乏力也确是不可忽视，中期的突出将领仅仅就徐晃和魏延，也还是一个全面枪将和吸血将，此二将对于推图来说，相对重叠。枪将的兵种特色是对骑兵有伤害加成效果，所以我推荐各位在中期的时候，选择徐晃，扔了魏延。

在后面的地图中，肯定有很多NPC军队是骑兵，所以用徐晃推图的话，有时不会弱于隋唐的后期薛仁贵。三国的后期将领多以片范围攻击为主，其中马超，夏侯渊将是三国后期将领中的神人。我想这2将更讨三国玩家喜欢，弓骑的特色是暴加闪，勇有103，输出稳定，夏候的雪原重弓手更是了不得，所有线性攻击将中的神人，雪原重弓手，可能有些新玩家没什么概念，我举个例子，你攻击对方的时候，10次能有6次以上的暴击，并且还有一定的闪避。所以此二将，是三国后期必不可少的将领。

有很多玩家说，三国的周瑜将是另一个神人，其实这点，我和大家的看法有所便差，我感觉周瑜的上镜机会很少，首先是他的兵种，他是线性攻击，烈火策士的范围攻击将。我们必须相信一点，就是范围攻击将领对于个体的伤害永远没有单体攻击将的伤害高。所以从这点，我觉得周瑜可能是一个鸡肋，其实，所有的范围策士注定都是鸡肋，当然除了医疗兵，他是这类游戏中的唯一的超级大神！三国策士虽然不强，但三国的机械又是一个神话，黄忠注定了是所有MM舞娘的克星，在玩家PK中，相信会有很多三国玩家把黄忠放在第一位，上来就秒掉对方的MM，以后和三国PK的玩家得注意这点了。

三国的将领变化多，适用性也很强，推图PK都有一套，建立在这基础上的，就是三国需要大量的钱来强化装备

水浒

水浒前期有2个法师是可造之材，特别是2万5的魏定国，3个国家前期法师中的翘楚，值得RMB玩家一用。当然要想推图快，2万的全面是必不可少的，项充可是比其他两国的全面多了6点勇，而且他的兵种特性是能挡能闪，也都很实用。所以对于水浒来讲，前期有2条将领配置路线可用，一是全面流，旨在推图；二是混搭流，主将＋曹太公＋熊廷弼＋魏定国，此配置能推图能PK，适合RMB玩家尝试。好了前期就介绍到这里，具体的当然还需要玩家自已尝试，找一条适合的道路，为后面的发展打下基础。

水浒同三国一样，毫无中期可言，所以此2国的玩家，不要纠节中期，前期打好基础后，中期使劲的投资，当然水浒的威望达到40万左右，那么水浒的玩家出人头地的时候即将到来，不管是37万，42万的单体强力机械，还是46万、51万的刘唐、呼延灼，都是战法将的佼佼者。而水浒更用专克机械的徐宁，还有极度变态的52万威望将秦明，水浒可以说是三个国家后期最让别国头疼的国家了。要PK的将有PK的将，要推图的将还有54万、55万的2个全面攻击将，水浒在后期简直无往不利，这也是为什么水浒是很多大RMB玩家的最爱。

水浒三国是后期武将配置变化最大的国家，虽然他们都没有隋唐的全面将简单实用，但后期的多种变化，让越来越多的大RMB玩家投入到这两个国度之中。因此，在这篇攻略中，我并没有特意的为各位搭配什么阵型之类的，我希望各位水浒玩家能按照自已喜爱来排将，让水浒在自已的手中玩飞起来。

上海悠乐



剥丝抽茧《苍茫世界》
元素体系统全攻略

《苍茫世界》是上海悠乐网络自主研发的一款2D奇幻武侠回归经典之作，游戏将东方水墨与西方魔幻融于一体，打造出一个快意情仇的武林江湖。开发团队历经4年时间秉承“精益求精，回归经典”的游戏理念，抓住游戏精髓，独具匠心的设计了众多丰富的游戏系统，力求让您在游戏中彻底告别无聊乏味，彻底感受探索与发现的无穷乐趣，抒写完全属于自己的虚拟人生！

6月10日，80后专属网游《苍茫世界》开放测试即将盛大开启，全新游戏版本也将火爆上线。在《苍茫世界》6月10日开放测试版本中，“元素体”以其华丽的外观效果、超强的属性、独特的互动功能将带给广大玩家全新的感觉。



元素体获取与界面介绍

在《苍茫世界》6月10日开放测试中，新角色出生后将自带一个元素体。玩家在进入游戏后按C键就可以在人物属性中看到元素体选单。其中龙身形状的为元素体等级，随着元素体等级提升，龙身的龙珠会被逐个点亮；八卦孔槽为元素之心孔槽，玩家可将获得的元素之心放入孔槽中，要注意的是，一个元素体可同时放入2个元素之心，但同一时间只能激活一个元素之心的能力；八卦孔槽旁边的为元素体能力值，元素体的能力值会影响人物能力；八卦孔槽下方的为元素体技能，放入不同的元素之心，获得的元素体技能是不同的。



元素体成长与任务介绍

元素体的成长可以分为五个阶段，分别无阶、一阶、二阶、三阶、四阶、五阶，元素体等级提升后，元素体界面中龙身的龙珠将会逐一点亮，而元素体的成长主要是通过每日任务来增加阶段经验。系统每天会在元素体任务面板中显示10条随机任务，元素体任务分为白、绿、蓝、紫、橙五种颜色，任务的颜色决定元素体获得经验的高低。角色每天最多可以完成一组（30个）元素体任务。



元素体进阶

元素体在本阶段经验满之后就需要进阶，只有在进阶之后元素体才可以继续获得经验。元素体进阶需要与异性角色组队并领取进阶任务，让不同性别的元素体融入对方进行“合体”，彼此“交流”，以发生质的改变。元素体在进阶之后能力值和外观特效都将变得更为强大炫目。

元素之心介绍与获取方式

元素之心是怪物的灵魂凝化孕育而成的一种灵体，其本身拥有零碎残破的记忆，能使用生前所有的技能和拥有生前的部分属性。把元素之心融入元素体后，元素体能将其所具有的能力转嫁与人，让人用元素之心的能力提高自身的能力。如果元素体是一把抢，那么元素之心就是子弹，装上不同的子弹，能发挥出不同的威力。元素之心同过野外怪物掉落元素之心碎片通过几个碎片合成一颗完整的元素之心。



元素之心的种类

元素之心金、木、水、火、土五种属性，五种属性相生相克，同时，元素之心又按品质不同分为白、绿、蓝、紫、金、橙6种等级，每种颜色的元素之心技能和效果都会不同，颜色越好所带技能越厉害。

元素之心修炼与技能

元素之心修炼等级一共有12级，目前只开放到5级。元素之心装在到元素体内后，就可以通过每日任务与元素体共同成长，经验达到满值后将自动升级，但是级别最多升到元素体等级的2倍，如二阶元素心最多升到4级，满级后无法再升级。同时元素之心附加有不同的属性与技能，技能大致划分为攻击、控制、辅助。



海量更新，全新版本，独创系统，80后专属网游《苍茫世界》开放测试即将重磅来袭，6月10日，让我们相约《苍茫世界》，不见不散！

多益网络

做一个合格的奶妈 《梦想世界》佛术士招式推荐



《梦想世界》佛法流派，俗称“奶妈”，这是一个可以起死回生，控制队伍生死权的职业，奶妈的招式主要是为友方添加恢复或增益效果，无论是帮战，还是过剧情，或者是除魔任务，甚至于封妖都离不开佛术士。

招式特点

快速率加血的天甘玉露，慢速率加血的慈悲为怀，持续单体回血的毕竟空，回复力道的醍醐灌顶，回复魔法的洗髓换骨，能够复活的起死回生，降低伤害的子午心灯，增加攻击的佛光抚顶等一系列的辅助魔法。

属性特点

接下来，再来看看佛术士的属性分布情况。一般而言，佛术士都是追求高魅力，因为只有高魅力才能加更多血，而加血亦是佛术士各种辅助招式中最重要的一个组成部分。每一点魅力都会附加一定的防御，高魅使得佛术士在正常的装备防御属性上，会额外的获得魅力所附加的防御属性，从而使得防御属性远远高出法师和战士。

技能特点

除开法术招式和装备属性以外，还有一个是需要众多玩家们掌握，那就是基础技能。增加气血上限的生息妙义，增加防御的金刚精要，增加封印及抗封的凝神心法，增加攻击和灵力的神武心经，这四个技能对于佛术士的属性有着非常重要的影响，能够学习这些技能的时候一定要学习。

招式推荐

加血类：加血可以分为单体加血和群体加血

单体加血：推气过宫，天甘玉露和慈悲为怀。其中推荐推气，在80级精修之后可以单次加血达到1300血以上，而且速度比慈悲快，耗点少。

群体加血：泽被苍生，恒河沙和万物回春。其中推荐泽被和恒河沙，虽然同为群体加血，但是两者的效果不一样。

增益类：为队友增加攻击力或者减少伤害，提高队友输出能力：佛光抚顶和佛光普照。两者都是同样的效果，只是作用人数不同。

恢复力道和魔力：醍醐灌顶和洗髓换骨。醍醐帮战士加力道，可选择性装备。洗髓为加魔力，是每一个术士都应该具备最基本的招式。

降低受伤害程度：子午心灯和不动明王印。前者只有一个回合，受作用于物理和法术伤害；后者持续几个回合，只受作用于物理伤害。

封印和解封类

解封也是奶妈一项很重要的任务，但是不同的封印要针对的解除，不然就不单不能解除封印还白白浪费一回合。净土无秽可以解除阴阳职业的虚空禁锢，错神乱智，静默无言，三阴逆山，驱魂散魄，逆冲五德，鬼束神缚。

封印的有金刚咒和六道轮回。如果你的护腕有防御准备这个特技，或者你的帮派心法和个人心法有虔诚这个技能，那么在第一回合就可以使用六道轮回封印敌方的法师，使其不能使用招式和特技。

复活类和输出类

复活类：起死回生和娑罗双。起死速度慢，救起来后回复的血量多，婆罗双速度快，回复血量少，看需要轮流使用。

输出类：百喻不悟和雷霆震狱。百喻不悟是单体法术攻击招式，强烈建议装备，命中可以令对方陷入中毒状态。而有了雷霆震狱后，其他的群招可以不用装，无视伤害就是最好的理由，虽然目标最多3个人，不装备这招就亏了。


佛光抚顶


净土无秽


医生的神器衣服


精疲力歇


起死回生

搜狐畅游



去别人家里做菜
趣谈《鹿鼎记》满汉全席跨服活动

那天，我与队友们完成本服的满汉全席活动后，在刘公公的安排下，我们跨越服务器障碍，前往神龙教，与该服的一队人马展开较量。

一群新手

因为是第一次参加跨服战，我有些迷茫，身边的队友也是如此。好在队长够给力，指挥起来头头是道："一会儿竞技开始后，我和猛将负责找木柴和水桶；贤士你负责寻找掉落在地上的杀威棒；其他人守在刘公公身边，攻击从那里走出的偷菜贼们。明白了吗？"

我是药师，所以我知道了自己的任务——攻击刘公公旁边的偷菜贼。

"不明白！"大家回答得很整齐，队长差点呕血。

队长"扫盲"

"呃，看来我得抓紧时间'扫盲'了。"队长纠结地说道，"看见屏幕右边的大框了吗？那里记载着双方菜品的完成情况。其中有一项'火候'的属性相当重要。当前火候为50，火候达到100，菜烧糊，竞技失败；火候降到0，火灭，竞技失败。一会儿竞技开始后，大家注意火候的变化，如果是往100走，我和猛将就要找水桶，将它背到自己大锅旁边降火；贤士你要用杀威棒将送变身为木柴的敌人打回原形，别让他给我们添加柴火；其他攻击偷菜贼的队员，全力攻击水桶。若火往0下降，则需要木柴。明白了吗？"队长再次问道。

"有些明白了。"贤士美眉答道，"不过我还想问问，"杀威棒在哪里拿？我该怎么使用它？""击杀偷菜贼，有一定几率掉落杀威棒，你将它们捡起来后，守护在我们队伍的大锅前。对方拾取木柴或水桶后，会变身为相应的小贼，有可能前来捣乱；还有就是对手攻击偷菜贼后，有可能变身为偷吃贼，到我们锅里偷菜吃，所以就要靠你使用杀威棒将他们打回原形。"队长苦口婆心地解释。

"哦，明白了。队长你真好！"贤士美眉朝队长抛了一个媚眼，我能看得出来，队长骨头都酥了。

"队长，水桶和木柴也是随机掉落吗？"猛将声若洪钟，打断了队长的遐想。"不是的，这两样东西是随机出现在赛场内，所以我们要四处溜达，与对方争夺这两样东西。"对于猛将的莽撞，队长虽然有些不悦，但还是耐心地解说，"另外，提醒你一点，如果找到我们用不着的物品，比如我们需要木柴，你却抢到了水桶，就可以看看对手是否需要'帮助'。若对手的火候不断下降，你就用水桶去加把劲，让火早些熄灭。如果对手的火候正旺，需要水桶，你就把水桶扔到刘公公对面尽头处的大锅边。"

"哈哈哈！这下明白了，队长你放心，我网速好，操作强，反应快，一定能抢到水桶和木柴的。"猛将拍拍胸脯。

"嗯，那样就再好不过了。"队长笑着说道，"还有攻击偷菜贼的队员，击杀偷菜贼后，你们有一定几率变成偷吃贼。这时，你们先去对手的大锅里偷菜，然后看我们锅内是否需要你偷到的材料，如需要，就扔到我们的锅内，反之则扔到尽头处的大锅里。好了，竞技开始了，大家加油！"

胜利的果实

好一场龙争虎斗！虽然对方不是善茬，但魔高一尺道高一丈，在队长完美的指挥下，在我们齐心协力的配合下，我们完胜了神龙教的对手。

最终，我与队友们都获得了几十万经验值；而且，我们还从胜利者宝箱里得到了10多枚金币。队长人品爆发，从宝箱里开出了珍贵的材料配方。

你瞧瞧，好玩、有趣、经验多、金币多……如此神奇的满汉全席跨服竞技，怎能不令人心动？《鹿鼎记》的无限魅力，直到今天才羞答答地降临到我们身边。P


满汉全席跨服竞技地图


右边的大框内实时记录着两队人马的战况


杀威棒可以将对手打回原形


谁也别和我抢水桶！


胜利者宝箱！我喜欢！

腾讯游戏



《御龙在天》评测

《御龙在天》是腾讯公司开发运营的首款QTE泛国战网游，游戏以英雄辈出的汉末乱世为背景，将三国史诗与时尚中国元素相结合，QTE系统、万人国战是这款游戏的主要特色。

声光色效

《御龙在天》需要的电脑配置要求不算太高，且游戏本身自带高、中、低等5个配置档次可供玩家自由选择。另外，即使是在中等配置下，其画面表现效果也是非常不错，远景画面宏大，近景画面精致。同时，画面风格切换系统的加入，使玩家可根据喜好自由切换画面风格，但中国古典水墨画的感觉确是始终如一。游戏开启最高效果下的画面质量提高主要表现在场景人物的细节显示上，画面会变得更为精致养眼。

游戏背景音乐由郎朗、中国爱乐乐团等知名音乐家制作，感觉十分震撼。另外，NPC对白幽默，且独具三国人物的性格特色，经常让人会心一笑。

职业和操作

《御龙在天》职业设置较特殊，在建立角色时是没有职业选择的。进入游戏后，根据所选武器的不同，来进行职业定位。每种武器即代表一个职业，比如选杖就是法系，即是玩家常说的法师。游戏可随意更换武器，即更换职业。但玩家在50以后，更换职业需要重新洗点的，必须支付一定费用，50级前可免费随意洗点、重置技能点。

游戏采取MMORPG类游戏的经典操作模式，同时具有自动吃药、自动拾取等辅助系统。角色在进行攻击时的战斗效果比较华丽，但是战斗动作略显单调，望后续能有所改进。

《御龙在天》在在线服务和人性化设置这些细节上表现堪称优秀，界面布局合理，各种功能按键一目了然，在线帮助、自动寻路都很完善，在一些需要长途跑路的任务会给玩家一个疾跑的Buff，很是贴心。

QTE系统

QTE系统是此次《御龙在天》的宣传重点，这个系统能带给玩家很多新鲜和更酷的战斗体验，加强玩家的代入感。目前，QTE仅能应用在PvE情况下，PvP是暂时无效的，但官方已放话会在日后逐步将其加入PvP。PvE在打低级小怪及剧情Boss战有一定几率触发QTE事件。触发QTE事情后，玩家只需要根据屏幕提示按下对应按键，便能完成QTE事情，释放大威力技能。QTE系统在Boss战、剧情战中表现相当完美，堪比单机操作。

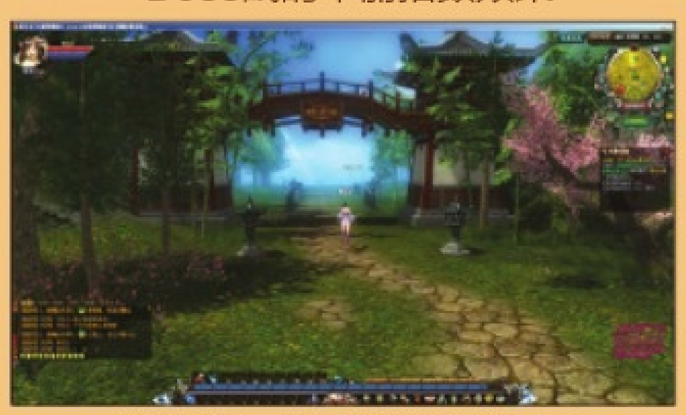
国战系统

《御龙在天》的国战系统引入了泛国战概念。主要是将战场划分为主、次两大战场，低于40级的玩家可进去入次战场参与国战。从而免去低等级玩家被秒杀的痛苦，又能满足这部分玩家体验国战的心情。国战打法有多种形式，9个不同州国可分别攻城、守城、据点战，还有通场角逐皇位的玩法。国家之间的战斗采用4大护法1神兽的布局，胜利的表示为将神兽成功击败。另外，普通玩家可以体验边境偷猪等各种PvP玩法，激烈有趣。

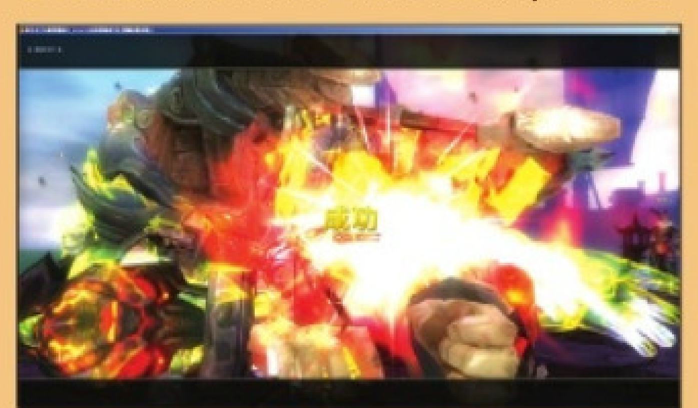
小结

《御龙在天》是一款系统齐全的典型国产国战类网游，游戏个性化设置非常多，玩家可控范围比较大。此外，游戏虽然引入QTE玩家及泛国战玩法，玩家仍可轻松上手。QTE系统作为游戏亮点，运用范围还是不够广泛，据悉，6月21日内测版本将会大规模调整，加入更多QTE玩法，让人期待。P


Boss战的华丽招数效果


略带有水墨风格的游戏画面


Boss战时提示按空格键进行QTE攻击


QTE攻击成功


护送粮车任务



腾讯软件 网络财产不安全肿么办？



最近一年，网购安全问题持续受到关注，近日，中央电视台焦点访谈的《特大网络诈骗案揭秘》的播出，更是将网购安全问题推到舆论的风口浪尖。QQ电脑管家在其一周岁生日之际，发布了5.0周年预览版并重磅推出“财产保镖”功能，主打对社区聊天、购物、团购、网游、网银、手机充值、预订机票等七大类应用和网站进行实时保护，贴身盯防，采用主动防御技术防护程序运行环境，即使机器里存在恶意程序，当其进行偷窃行为时，“财产保镖”也能及时拦截。

网购不安全 宅男宅女伤不起

中国互联网信息中心的数据显示，2010年，使用过网络购物的互联网用户接近2亿人，其中，有超过1亿用户曾遭遇过虚假钓鱼网站、诈骗交易、交易劫持、网银被盗等针对网络购物的安全攻击。

面对网络财产饱受安全问题困扰的无力现状，QQ电脑管家5.0周年预览版财产保镖功能将购物网站、团购网站、网银账户等端口统统列入“严防死守”名单，一方面提供安全的网购入口，另一方面对伪装成购物网站的钓鱼站点有效拦截，内外兼修，疏而不漏。

“帐号”时代 每个被盗号的人上辈子都是折翼的天使

“帐号”时代，每个人在这个虚拟的世界里都有一个“真实”的身份，已成为我们不可分割一部分，这些都是我们重要的“财产”。QQ电脑管家5.0周年预览“财产保镖”不仅对网购安全提供多入口的安全保障，对社区聊天帐号、网络游戏帐号等虚拟财产的保护同样滴水不漏。

管家提醒：上网前应开启网络财产保护功能

随着网络财产安防意识的普及，网络财产安全问题越来越被重视，QQ电脑管家提醒所有网民，在上网之前请开启网络财产保护工具，并建立桌面快捷方式，作为各种应用和网站的安全常用入口，以避免一时疏忽大意造成不必要的财产损失。

结束语

如果说日益开放的互联网环境为我们提供了一个多元丰富的购物、生活、娱乐的世界，那么“财产保镖”就是网上畅游的“防盗门”，是否给力直接关系着我们的互联网生活安全，QQ电脑管家网络财产保护专家提醒所有网民，关注网络财产安全，培养互联网安防意识。



财产保镖　购物网站保护清单

团购网站保护清单　网银保护清单

电脑中存在网购安全威胁时财产保镖拦截并提示



社区类网站帐号保护　网络游戏帐号保护



确保QQ电脑管家财产保镖为开启状态

时间正马

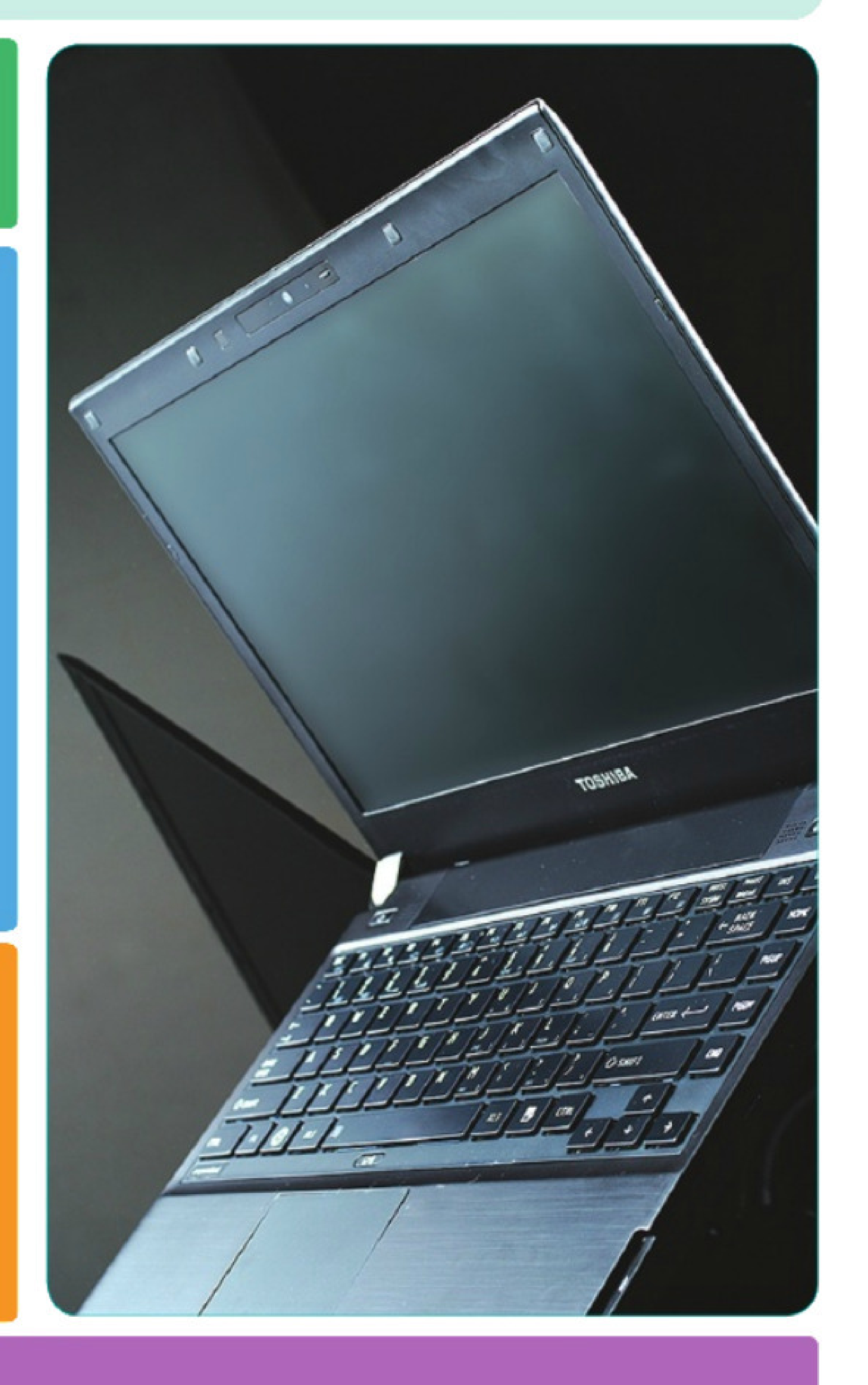


商务精英的生活状态也许是手忙脚乱马不停蹄，也许是有条不紊闲庭信步。产生这种区别的原因，可能只在于你选择了怎样的装备。为了说明这个问题，我们请了两位老兄，用他们一天的经历对比来说明这个问题：

人物介绍：

孙玮：盗版帮凶，市场专员，资金贫乏，硬件欠佳。

马超：正版卫士，广告设计，重视电脑，性能第一。



10：00~11：00　公司会议

孙玮：由于使用了盗版操作系统，里面含有大量的木马，所以，演讲过程当中，孙玮经常被打断——系统不时提示有程序试图修改计算机，再加上电脑屏幕上接二连三弹出来的垃圾广告页面。结果，孙玮还没讲完方案，在座的各位就已经满脸不耐烦。

马超：面对木马病毒横行的复杂网络环境，预装了正版Windows 7家庭普通版操作系统的东芝Portege R700-02B笔记本电脑让他安心无忧。它自带的Windows Defender防火墙和Microsoft Security Essentials免费杀毒软件可以自动升级，为电脑里的重要数据和个人信息提供全面保护，让马超不再受到木马和病毒的骚扰。于是，在会议室，马超的演讲一气呵成，会议进展一切顺利，设计方案全票通过！

12：00~14：00　午间休息

孙玮：本来还想利用一下午休的时间在咖啡厅坐坐，换个环境继续工作，结果还没坐多长时间，电脑就没电了，只能打道回府。

马超：东芝PortegeR700-02B笔记本电脑的重量相当于两瓶可乐，而且续航时间长达9个小时，要不是因为马超下午还得回公司工作，他完全可以一直坐到人约黄昏后。

14：30~18：00　日常工作

孙玮：盗版系统里面隐藏的病毒会占用大量的资源，让电脑反应奇慢无比，打开一个制作效果稍微复杂一点的PPT文档就要花掉十几分钟，更别提还要浏览各种网页，查找相关的数据资料。于是，孙玮整个下午没有任何效率可言……

马超：工欲善其事，必先利其器。至轻至薄的东芝Portege R700-02B绝对是高效性能的佼佼者，能够满足多任务、高负荷的工作要求。它的英特尔®酷睿™ i5 双核处理器450M，配合2GB的DDR3内存以及320G的硬盘，处理多种繁重任务游刃有余。具有强大兼容性的正版Windows 7操作系统还可以实现电脑与Office 2010办公软件的完美结合，确实是马超日常办公的最佳搭档。比如PowerPoint 2010让他可以向多人同时播放PPT幻灯片，更加方便快捷地向众人展示自己的设计理念和工作计划；Excel 2010中的Sparkline还可以简便地生成迷你图表来凸显相关数据趋势，让客户在查看他制作的Excel表格时，对数据情况一目了然……

20:00~23:00　放松娱乐

孙玮：本来还想看看高清电影，缓解忙碌了一天的神经。可惜，电脑不遂人愿，要么系统崩溃，要么程序被莫名终止，总之，还是盗版惹的祸。

马超：没有了病毒的困扰，才能尽情娱乐，才能享受到东芝Portege R700-02B强大配置的魅力。东芝Portege R700-02B 的13英寸高清炫彩显示屏，以16：9的宽比例和1366×768的高分辨率为眼睛呈现最佳的视觉效果。东芝Portege R700-02B预装的64位正版Windows 7操作系统，支持4GB以上的更大内存，这也为他以后升级电脑内存预先打下了坚实的基础。P

特别提示：东芝笔记本电脑全线预装正版Windows 7，安心无忧！

Make You Cool

Cool是什么？潇洒从容才是Cool！你不仅需要一台外形酷炫的笔记本电脑来彰显潇洒，还需要一个安全稳定的操作系统来让你从容不迫！预装了正版Windows 7家庭普通版操作系统的东芝Satellite C600笔记本电脑——内外兼修的炫酷好神器，让你一路Cool到底！



外形设计很Cool!

如果你也是外貌协会一员，那么东芝Satellite C600酷感十足的外形设计绝对会让你好看！东芝Satellite C600笔记本电脑延续了日系产品精湛的做工。整体以炫黑作为主色调，深邃的至尊黑色，立体磨砂质感纹理，流畅的线条，别致的机身圆角设计，不仅令机身经久耐磨，而且简单明朗的整体机身设计，轻薄之中尽显大气，时尚之余尽显酷炫！但是千万不要以为它是徒有其表。东芝Satellite C 600全新的升级式宽触丽落键盘，特别加宽的按键面积，令指尖点触面积更大，给你的双手不同以往的舒适键入体验，更加适合长时间的输入操作。

轻松娱乐很COOL!

如果要连接个手机、DV、相机都得翻箱倒柜手忙脚乱地找转接卡和驱动程序，还谈什么酷？东芝Satellite C600笔记本电脑有着丰富的扩展端口——1个VGA接口，1个多媒体卡槽(SD,MMC,SDHC)，2个USB2.0接口，1个RJ45接口。它们配合上正版Windows 7系统强大的兼容性，让你随时随地地连接各类数码装备。此外，你还可以通过正版Windows 7系统的全新的“库”功能，集中管理电脑里的电影、音乐、视频、照片。令人称道的是，“库”功能本身并不会占用额外的存储空间，它只是集中监视各处的文件夹内容，即使实际文件夹移动到别处，“库”还会智能检测到文件夹变化并自动更新文件路径，让你可以方便快捷地查找和集中管理管理。独乐乐不如众乐乐，正版Windows 7系统强大的“家庭组”设置还可以帮你快速创建家庭共享网络，让你可以更快捷地与亲朋好友分享音乐、图片和视频。



Cool

强悍性能很Cool!

动不动就要面对程序相应迟缓甚至是系统瘫痪的折磨，可不能算得上是COOL！想在游戏世界里大露一手？让东芝Satellite C600强悍的性能满足你的耍酷心理吧。东芝Satellite C600笔记本搭载新一代英特尔处理平台，以强劲的双核动力，配合2GB内存和320GB硬盘，可以轻松满足大型3D游戏的需求。此外，东芝Satellite C600预装的正版Windows 7系统支持DirectX 11，它能够利用当前多核处理器的能力，为分割等复杂的阴影和纹理技术提供支持，让3D动画更加顺畅，图形也比以往更加栩栩如生。再加上东芝Satellite C600所配备的14英寸LED背光高清炫彩显示屏，支持1366x 768的分辨率和16：9的宽比例显示，时刻给你最清晰亮彩的观赏效果，尽享游戏世界里开阔视野。

Make You Cool

安全稳定很Cool!

一个漏洞百出的盗版系统就能让你受尽折磨：被木马病毒和各种钓鱼软件盗取账号密码；被黑客入侵惨遭远程非法操作，破坏或浏览、盗取电脑里的隐私文件……如果你不想因为电脑丢失而泄露隐私，成为下一个“艳照门”的主人公，那么就让预装了正版Windows 7系统的东芝Satellite C600笔记本电脑来帮你排除这些隐患吧！东芝Satellite C600特有的人脸识别技术的硬盘加密功能，给你的电脑加上双重防护。即便是哪天你把电脑忘在出租车上，或者是放在办公室长时间离开,别人也休想进入你的电脑盗取隐私。东芝C600预装的正版Windows 7家庭版操作系统通过Windows Defender和Windows系统防火墙，可以让你免遭黑客入侵和攻击。微软的杀毒软件Microsoft Security Essentials，可以让你远离病毒和恶意软件的困扰。值得一提的是，Microsoft Security Essentials还可以自动更新免费升级，让你的电脑在不断变化的网络环境中，始终处于最安全稳定的状态。P

特别提示：东芝笔记本电脑全线预装正版Windows 7，安心无忧！

汇众教育

低学历真的也能月薪上万？



职高、高中、中专、技校……他们是一群不愿读死书的学生，他们是被人才市场划分为是中低学历的人群，这些孩子毕业后该何去何从？该如何规划他们的人生？没错，一技之长！只有掌握一技之长才能立足社会才能自我实现，做一个对社会有用的人。虽然受学历的限制，他们可以选择的道路少了许多，但是现如今社会的多元化发展，许多新兴行业正蠢蠢欲动人才紧缺，也只有新兴的行业才可以给新人这么多的机会去发展，可以与一个行业共同发展，无疑他们的未来是光明的。

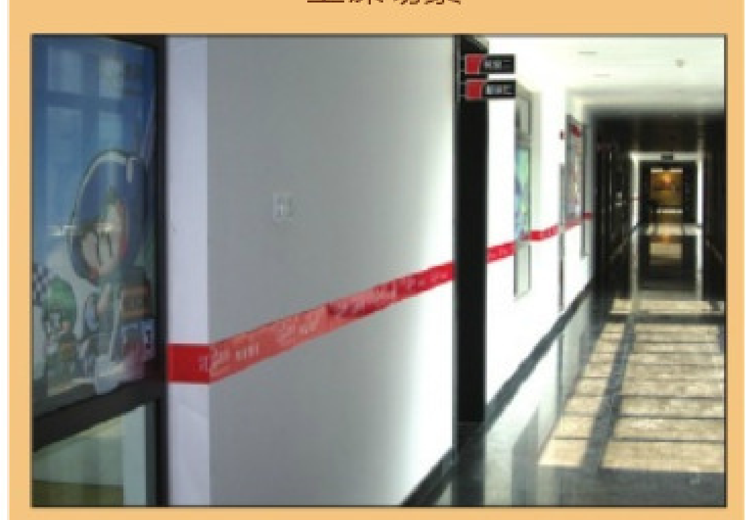
“都说业精于勤而荒于嬉，那我要是把‘嬉’当做‘业’，不就一举两得了么？”毕业于汇众教育青岛（动漫游戏）校区的小项告诉笔者，这是他在职高毕业后和家人一起做出的慎重决定：想找个好工作是不现实的，但要是选择考大学，又的确难以承受落榜和毕业后仍然无业可就的风险。加之自己一直对游戏动漫产业充满兴趣，“游戏人才缺口60万”的事实更让他怦然心动。在父母的支持下，他决定将兴趣转化为终身职业。“谁敢说我不会是第二个陈天桥？”小项信心满怀。

青岛是国家级动漫产业基地，市南、崂山、黄岛三大动漫基地正在建成，已具备完整的产业配套，为动漫游戏发展奠定了良好的基础。特别是国际动漫游戏产业园定位清晰、理念先进、竞争优势明显，完全可以作为青岛市发展动漫游戏产业的突破口和中心点。青岛国际动漫游戏产业园建筑面积为11.6万平方米，整个园区可以容纳中等规模企业100到150家，就业人员1到1.5万，具有可观的产业规模。

如今小项已经工作一年多了，现在就职于青岛一家中型游戏公司，担任网络游戏美术设计职位，仅底薪已达5000多，基本每个月的薪资可以达到上万，按他自己的话来说“现在的我一点儿也不觉得比高学历的人差，我凭借自己的选择和勤奋获得了一份理想的工作和广阔的发展，这一切都是游戏行业给我的，我要以努力工作来证明自己、证明这个行业！”

的确，在游戏动漫产业中，用人单位更加注重应聘者的能力而不是文凭。这无疑为喜爱动漫游戏的高中生、大中专生、职高生提供了摆脱学历瓶颈，跻身“金领”的绝好机会。据了解，用人单位越来越看重学生的实际能力而不是学历，从而促使更多的人参加职业培训。据市人才中心对国有、合资、外资、股份制、行政机关、事业单位等10类用人单位调查显示，只有6%用人单位看重求职者学历。而看重求职者的实际操作能力和道德品行，分别占到了57.65%和48.78%。有70.67%的用人单位认为一个从高校刚招进来的应届毕业生需要1年以上的时间才能把他培养成一个合格的工作人员。


上课场景


学院走廊


学员场景作品

在整体就业压力加大、用人单位看重实际能力的情况下，游戏动漫职业教育培训的学生却受到了社会的普遍欢迎，汇众教育青岛（动漫游戏）校区的就业数据显示，该校的毕业生就业率高达94.03%以上。对此，笔者认为，“职业教育就是就业教育，如果职业教育不能帮助学员解决就业问题，提高学员的就业竞争力，那么职业教育也就失去了存在的价值和意义。”

我国游戏教育目前主要由培训机构与院校专业教育两个部分组成，其中培训机构教育时长一般均在一年以下；而院校游戏专业教育分为专科、本科、研究生教育，教育时长与其他专业一样需要数年。然而，相对于游戏企业对人才的需求来说，“我们更希望能够与培训机构和院校合作，制订一个需求标准，培训机构需要在要求的时间内培训达到我们要求的人才，而且我们自己也会成立培训机构，自己培养人才。”某知名游戏公司运营总监向笔者表示。

另外，汇众教育董事长李新科表示，技术并不是制约游戏产业人才成长的根本因素，因为在游戏学院这样的培训机构中，他们都会学到最好的技术，实践才是制约他们的最主要因素，要成为高中端人才，从业者还要在项目操作中注意学习，学会灵活应用和团队合作，因为每款产品的定位不同，制作中就会有差别，还要熟悉统筹、协调等很多方面的知识，这些是在其他任何学校里面都学不到的。

汇众教育青岛（动漫游戏）校区　网址：http://qd.gamfe.com

汇众教育

高中毕业怎么办？低学历也能月薪8000



6月，又是一年高考结束；7月，各省市高考成绩相继公布，几家欢喜几家愁。在竞争日趋激烈的今天，难道成才就只有高考这一条路吗？但是连本科生都为找不到工作四处奔波，为了积攒点工作经验不得不勉强接受一份低收入的工作先干着，对于那些高考无望的高中毕业生来说，他们没有一技之长、没有任何社会经验，他们有的仅仅是一张高中文凭，丝毫看不到自己的职业前景和人生钱途。究竟是选择一份月薪千把元、每天重复机械的工作？还是选择改变自己的人生，搏到金饭碗？出路到底在哪里？

考不上大学怎么办？

专家指出，当高考不能让每一个人都成为大学校园中的一员，当大学毕业后找工作时屡屡受挫，更广阔的“大学”——职业教育已经成为许多学子更好的选择。通过职业教育培养出来的拥有专业技能的人才正逐渐成为就业市场上的宠儿，其中游戏开发设计类人才显得尤为抢手。据不完全统计，目前国内游戏开发设计人才缺口已高达60万人，其中网游开发工程师、手游开发工程师、游戏设计师、游戏策划、3D动画等中高级人才极为紧缺，真正技术熟练者达到了一将难求的地步。

高中学历月薪8000元

来自河北的王小龙因为高考失利，与大学擦肩而过。失望落魄过后他重拾信心，精心准备了简历去招聘会尝试着找工作。两个月过去了，穿梭于各大小招聘会的王小龙眼看着自己的简历投出去后石沉大海，不免着急起来。从最初的期望薪金1500～2000元到800～1000元，王小龙不断降低自己的标准，目的只是为了找到一份工作。然而幸运之神并没有降临到他头上，相比起同一竞争岗位的若干大本、大专毕业生，自己没有学历、没有技能，几乎不具备任何优势。

现实的打击，让王小龙痛苦不堪，唯一的慰籍就是去网吧玩网络游戏，只有在网游里，高级别的游戏人物和必杀技，让他能重拾信心。偶然的机会，王小龙无意中看到汇众教育北京中关村（游戏）校区的招生简章，从小就对游戏感兴趣的他抱着了解的心理打开了汇众教育中关村（游戏）校区的网站，知道了游戏动漫产业是现在国家大力扶持的高薪朝阳产业。通过斟酌考虑他拨通了学校的电话，经过专业老师的详细指导和就业老师为他定制的职业规划，王小龙下定决心学习游戏程序开发专业。经过一年的学习提高，拥有过硬技术和项目经验的王小龙底气十足。在就业老师的推荐下，王小龙就职于北京一家大型网游开发公司，月薪已经达到8000元以上，此刻的他再也不用为工作发愁了。



学员作品（一）


学员作品（二）


学员作品（三）

放弃传统模式另辟一条捷径通往“罗马大道”

专家指出：像王小龙这样的高中生由于年龄小、学历低，专业知识和技能缺乏，综合就业力偏弱，不能轻松就业在必然之中。受“先就业后择业”和生存压力所迫，很多高中生放弃了所学专业，从事业务员一类的基本工作。但随着年龄优势的渐去，所从事工作没有技术含量，被替代性太强，他们很难保障今后不被淘汰出局。

随着国内多家门户网站介入网络游戏市场竞争，如今，盛大、腾讯、网易等国内企业拥有稳定的团队和完善的产品线，已逐步确立核心优势。而本土游戏公司在通过IPO和网络游戏运营获得充足的现金流之后，对产业后续竞争力的提升也日益迫切。

因此，为了解决本土网游企业急剧发展的后顾之忧，汇众教育北京中关村（游戏）校区已经与全国千余家企业签订了长期的战略人才合作协议，为中国领先的网络游戏开发商和运营商提供大量游戏人才，职位涵盖了游戏策划、3D游戏美工、手机游戏程序开发、网络游戏程序开发、3D游戏动画等多个方向。

汇众教育招生开设游戏程序开发和游戏美术设计两个专业，年满18岁有志于在游戏设计行业发展的学生都可以报名，目前企业定向委培班招生十分火爆。为保证教学质量及住宿条件的限制，将以小班授课的方式教学，限额招生80名学员，额满截止。详情登陆：http://zgc.gamfe.com

头牌新闻

《全球使命》携手NVIDIA发布首个网游BenchMark

■ 本刊记者 罗宾

近日，国内网络游戏研发及运营企业——上海臻游网络有限公司与英伟达（NVIDIA）在北京国贸举行联合产品演示活动。

在会上，由《全球使命》与NVIDIA合作的新一代游戏3D技术首次公开亮相。臻游网络CEO卢志刚以及NVIDIA大中华区产品市场总监许哲铭两位先生向在场来宾与媒体记者们做了详细介绍，并邀请记者们使用3D VISION眼镜，进行“全球使命”3D立体效果体验。据悉，臻游及NVIDIA将在之后通过多渠道举办更多的类似3D体验活动，以使更多玩家能够感受到真正3D游戏的魅力。



发布会现场展示的游戏三屏3D输出

《全球使命》支持3D显示，并且可以实现三屏3D输出，借助于虚幻3引擎的强大效果，表现力与一线FPS游戏不相上下。游戏还原生支持NVIDIA的PhysX，游戏中的爆破效果等物理互动环节，因为物理引擎的出色表现，拟真度在网游产品中十分突出，对游戏的投入度大有帮助。由于英佩数码（EPIC）的技术支持和NVIDIA的深度合作，《全球使命》内置了BenchMark工具，这是国内网游第一次提供用于硬件性能评测的测试工具，相信在未来的硬件评测中，网游也将作为重要组成部分出现。P



游戏开发商发布的游戏画面截图

晶合新作

51wan六款夏季新品发布

6月1日，网页游戏平台51wan.com在北京召开主题为“惊艳2011——51wan夏季新品发布会”，正式对外发布将于2011年夏季陆续推出的正宗金庸武侠大作《南帝北丐》公测版、次世代暗黑ARPG王作《山海创世录》、闯关RPG《大闹天宫》、卡牌对战式RPG《仙魔令》、魔幻卡通RPG《王国印记》、古代混世RPG《大明浮生记》等6款风格迥异的网页游戏。51wan研发中心总经理郭祥昊现场演示了代表了2011年ARPG网页游戏的巅峰之作《山海创世录》等多款网页游戏的游戏效果，其技术表现力和华丽战斗效果甚至超过普通的客户端游戏。51wan总裁刘阳在发布会上表示：“网页游戏经过4年的发展，已经从无人问津的小作坊演变成大腕争先恐后进入的大产业。今天，51wan已经不用再为网页游戏产业摇旗呐喊，而更需要在腾讯百度之类的强敌下考虑如何生存、合作和发展。51wan从创立第一天起就在准备今天的竞争。”据悉，在网页游戏势头强劲，竞争日益激烈的情况下，不少早期的创业公司由于资金短缺管理不 善等原因已经退出了竞争舞台。但作为国内成立最早，规模最大的网页游戏平台之一，51wan在2011年上半年实现了相比去年同期500%的业绩的惊人增长，同时顺利完成了第二轮融资。为了应对2011年的激烈竞争也展开了积极的产品布局，51wan通过多元化的产品线，强化企业品牌为主要方向来进一步占有市场份额。刘阳透露51wan的竞争之道是创新和专注。据悉，51wan二轮融资主要来自集富亚洲基金和法国Ventech基金。Ventech 中国基金合伙人郭佳现场发言表示51wan过去快速的增长性、绝佳的投入产出比及平台定位所带来的巨大空间是风投看好的理由。

51wan总裁刘阳在会上发言

《蝙蝠侠——阿卡姆城》性感猫女亮相

作为在去年引起轰动的大作《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的续作，《蝙蝠侠——阿卡姆城》在沉寂了一段时间后，又开始爆出新的消息。在本作中，游戏将会加入迷倒众人的猫女，作为游戏的可用角色，她的必杀技性感灵活，和蝙蝠侠有着截然不同的风格。另外，克里斯托弗·诺兰的蝙蝠侠新片也将涉及猫女这个角色，并且将由安妮·海瑟薇饰演猫女，这是一个巧合，但是可以肯定的是，猫女将成为今后很长一段时间的焦点。《蝙蝠侠——阿卡姆城》预定于今年10月18日登陆PS3、X360和PC平台。




《古墓丽影9》劳拉变为普通人

随着《古墓丽影9》宣传攻势的越发强劲，官方也开始对劳拉的新形象有了一些自己的说法。Crystal Dynamics的全球品牌总监Karl Stewart表示，在本作中，劳拉应该只是个脆弱的女孩子。因为对他来说，他更喜欢这样的劳拉，或许可以被解释为是一种缺陷美，之前的劳拉太完美了，以至于她就像是外星来的一样。而Karl Stewart所谓的“脆弱的女孩子”，事实上就是指劳拉的胸围和臀围回归正常范围了。似乎现在对于游戏角色的普通人化已经蔚然成风。似乎玩家们更喜欢扮演一个类似自己的普通人，并使之渐渐成为英雄，也就是成为英雄的过程更为合理性。大英雄似乎不再吃香。可问题是，像劳拉这样热辣身材已经成为像马里奥的红色工装帽一样的标志性形象时，这种所谓的“人性化改动”或许有她一定的风险。劳拉就是劳拉，她不应是兰博。



晶合热点

塔防玩法全面入侵MMORPG，植入型创意成主角

以万人国战为玩法卖点的非RMB玩家网游《绿色征途》，近日引入塔防玩法，非RMB玩家可以通过箭塔获得强大火力劲爽杀敌，保家卫国。与此同时，载具战概念再度创新，战车与箭塔形成相生相克，使得箭塔的摆放位置、时机，都可蕴含无穷战术、谋略，如此一来《绿色征途》这样一款万人PK的MMORPG，真正拥有了战争的艺术魅力。此类植入型创新玩法，将使玩家在一款网游中体验到多种类型网游的乐趣所在，有利于吸纳更多玩家的兴趣与关注，或将成为未来网游的发展趋势。



《永远的毁灭公爵》过时了？

Gearbox的CEO Randy Pitchford日前表示，正是由于各种夸大其词才导致了毁灭公爵具有了特殊的象征意义。Randy Pitchford认为：“如果你仔细看的话，就会发现如今的游戏或者电影里创造的英雄都是非常人性化的，他们有普通人的情感和各种问题。可是毁灭公爵却什么问题都没有，他只是个单纯的杀戮机器。”在Randy Pitchford看来，毁灭公爵已经不可能再拥有以前那样的辉煌了。因为现如今这种老套的英雄模式已经很难被人们接受。这一观点或许没有错误，但“枪枪枪”游戏是否好玩，有时并不取决于模式是否老套。



晶合快评

画面决定态度，态度决定一切

■晶合实验室 Fly

前几天和一个作者妹子进行交流，不知怎的就说到最近烂网游比较多的事情上来。妹子比较注重游戏内涵、系统构架，她认为，即使一个网游画面不是很好，音乐不是很动听，但只要有好剧情，好的系统设计，还是很能吸引她的，那就是一个好网游。她的意思我能明白，而且我也赞同她的观点，也就是所谓的“游戏内涵比画面更重要”，但是她认为“不能看画面烂就判断一个游戏也烂”，这个想法我就不敢苟同了。

不能看画面烂就判断一个游戏也烂（画面是以同时代的平均水准来看），先要看这个游戏指什么，单机？网游？如果是单机游戏，那么这句话还能说通，毕竟即使到现在，也还有很多独立制作，或者一些有自己独特想法的开发小组，他们会制作出一些稀奇古怪的单机游戏，这些游戏或有意或无奈地做出非常差劲的画面，但是却有着非常深刻的游戏内涵，或者有着非常好玩的游戏性和广泛的受众群。

但网游不一样——个人认为，在当前的市场环境下，一个网游的画面如果很差劲，九成这个网游就会很烂。

单机游戏可以凭借个人兴趣独立开发，然后共享到网上随意下载，即使不挣钱也没关系，制作者只要凭着这个小游戏能表达自己的游戏意识和设计理念就行。但网游是什么？那是一个比制作单机游戏要复杂得多的工程，一个人可以独立开发出一个单机游戏，但他未必能独立开发出一个网游，它涉及到大量非游戏制作本身的技术和知识——做单机用考虑数据库么，用考虑网络协议么。何况你要知道，一款网络游戏从诞生的那天开始就是要花钱的——它要服务器、它要带宽、它要流量、它要维护，它还要服务，等等。没有这些，你如何去测试、分享你的劳动成果？

说了这么多，意思只有一个，网游开发需要一个专业的团队去完成，而这个团队还得有个有钱有“背景”的靠山，这也可以解释当下为什么那么多网游开发小组被收购，或者拿着产品去找投资。而当一个网游项目背后有一个专业的团队在进行运作时，游戏画面，作为一个游戏最先呈现给玩家的第一印象，首先就要做到最好，或者说，游戏画面应该是一个专业网游制作团队最容易做好、最能做好、最应该做好的面子工程——何况咱们也不缺美术方面的人才。不论制作团队怎么说耗资无数，采用神鬼莫测的技术，但你们连这个游戏的画面都做不好，叫我们这些玩家怎么能相信你能把这个游戏做好？而且我无论如何也不相信，解决游戏画面是否漂亮的问题，会比解决数值平衡性、系统构架、引擎优化会更有难度。

在我看来，画面做不好的网游只有两种可能，一是技术实力达不到，二是精力没放在画面上。对于一，我相信是目前绝大多数网游开发小组的实际情况，大公司下边有大团队，自然也有小团队，大团队负责做超一流、一流产品挣大钱，小团队负责做二流、三流网游补充产品线，增加个人等级和属性——玩家自然就是提供经验值的小怪兽啦。但如果连把画面做好的技术实力都不够，那么也别扯其他什么游戏内涵更高层次的东西了。对于二，经常遇到的说法是“我们的主要精力没有放在画面上，而是力图给广大玩家呈现出XXX的世界和XXX的XXX模式”，对这套说辞我个人表示嗤之以鼻，几年前“韩流入侵”的时候这么说说还行，现在嘛……但什么事都有个例外，也许没精力做好画面但有精力做好游戏内涵的制作组真的存在呢？


飞得高看得远的fly

所谓金玉其外败絮其中，说归说，但起码有个好卖相也能蒙蒙人啊。P



漫画作者：suns



永恒的起点与暂时的终点

——一头一尾读游戏

■北京 生铁 蓝星 Punk Orange 江苏 老黑

编者按：

你玩了多少年的游戏？有哪些游戏系列是你从一代开始，执著地玩到了最后一代（截至目前的）的？每一个经典的游戏系列，都代表着一段辉煌和曲折的历史，代表着游戏业和技术的发展，也代表着玩家成长的岁月。当你今天玩着一些声光效果极端震撼的游戏最新作时，脑海里是否还能回想起这个游戏系列最初的样子？它们的发展是让你感到惊喜，还是让你失望？

这次的专题，就让我们定位于永恒的起点和暂时的终点，从一头一尾地去读解几个留在我们脑海中的经典游戏系列……

“战争大片”的历史变迁

■江苏 老黑

“War，War never change”，这句《辐射》系列的开场白放到《使命召唤》（以下简称CoD）系列似乎更加贴切。从8年前的初代一直到即将推出的第8款作品——《现代战争3》，“打枪”与“看电影”就是它的全部，即便在将二战背景更换为冷战与现代战争之后，我们也很难从Gameplay层面找到一丝创新的影子。展开来看是这样的：敌人永远都是无限刷出来的，队友永远都是死不完的，重要NPC永远都是死不掉的（能做掉他们的唯有编剧），脚本永远都是很多的，子弹全满的武器永远都是遍地都有的，玩家永远都是干群众演员的，不按照“导演”命令行事的下场永远都是Game Over的……然而，CoD又偏偏不是以“Shoot”作为核心要素的FPS，所谓的“第一人称射击”，仅仅只是用于触发一个个脚本的必要条件，“枪、枪、枪”的真正目的是走一个过场，去体验导演精心安排好的“WoW时刻”。从这个意义上来说，能反映CoD系列变迁的要素可以是题材、剧情和叙事方式等附加要素，但绝对不会是“FPS”。

从二战到现代

美国大兵手上的M1加兰德半自动变成了M468自动步枪、SAS队员手中的斯登冲锋枪变成了MP5、M4“谢尔曼”变成了M1A2主战坦克，还有掠食者无人机、“标枪”导弹的“乱入”……将CoD1与最新作MW3对比，你能找到的所有不同点都是由题材的变迁所造就的。Infinity Ward（以下简称IW组）试图让玩家相信的信息，就是他们早就不准备继续做二战题材了，MW是他们同Activision（以下简称A社）抗争出来的结果——IW社前首席技术运营官Jason West不止一次地在国外游戏媒体访谈中说过，“当我们将MW的企划案给A社高层，他们总会拿出一堆花花绿绿的表格，然后告诉我们‘绝对不允许这样做，看，玩家们就喜欢你们搞出来的二战打枪游戏’。”《荣誉勋章》和CoD的成功，很大程度上是因为两款游戏的题材迎合着当时的二战题材市场，而“救大兵”、《兄弟连》和《兵临城下》三部战争大戏在这个市场形成和发展的过程起到了至关重要的作用，还提供给了CoD足够多用来创造互动影视脚本的桥段。追求利益最大化的资方是最擅长捕捉受众需求变化的了，自从2003年之后，二战题材对于市场已经没有任何吸引力了，“反恐战争”的持续进行催生了人们对现实军事题材的关注，A社不可能捕捉不到受众需求上的变化，更不可能阻止IW组顺应时代发展的要求。

其实只要稍加分析，就可以看出Jason West的上述说辞根本就是用来获得玩家认同的公关语言。受众的需求，才是推动题材背景更替的首要因素。1961年在奥斯卡夺得“大满贯”的《宾虚》掀起了史诗片的浪潮，20世纪福克斯不惜血本投入了《埃及艳后》的拍摄。然而由于女主角伊丽莎白·泰勒身染重病，再加上剧组的一些变故，导致了影片直到1963年才上映，4400万美元（相当于今天的4亿美元，足够卡梅隆大神把剩下两部“阿凡提”拍完）的投资、铺天盖地的宣传与大牌演员阵容，最后换来的却是惨淡的票房，血本无归的福克斯差点因此而破产。除了影片本身的质量问题以外，还有一个关键，就是此时的观众被“007”迷得神魂颠倒，已经对古装史诗片失去了兴趣。CoD的“现代化”，没有内幕，没有阴谋，更没有反抗“独裁者”的英雄，只是遵从市场规律，避免犯下当年《埃及艳后》错误的必要调整。

从“科技密集型”到“人力密集型”

对CoD这个A社旗下最猛的赚钱机器最眼红的莫过于EA了，后者的FPS大作无一例外的都将“黑CoD”当成了主线任务。同拥有华丽物理破坏效果的《战地3》相比，MW3无论从声光还是玩法上都土到了渣，同军事设定硬派的《荣誉勋章2010》相比，MW3武器装备从外观到性能都扯到了天上……技术已经老掉牙了，只能靠堆美工来给一个破败的引擎当裱糊匠。总之一提技术，今天的CoD就无地自容了。

而在系列初代和二代的时候，CoD还是一个可以在技术上傲视群雄的游戏。id Tech 3（Quake3）是当时首屈一指的图像引擎，在此技术上升级而成的IW1.0拥有许多专为“二战互动电影”而生的特性，如让玩家身历其境的弹震、动作模糊效果、首屈一指的烟雾特效、先进的着色引擎以及当时FPS领域无人能出其右的同屏人数。

随着质感出色的Unreal3以及破坏效果惊人的Frost引擎的登场，CoD以“纸片山”为代表的劣势一面被那些依靠技术优势后来居上的游戏无情揭露了出来。然而，纵然从初代到MW3，CoD在技术层面的喷点越来越多，就连CoD的铁杆玩家也发现IW4.0引擎已经成为了制约游戏方式进化的障碍，技术上的全面落后对游戏的实际影响却相当有限。这是因为，CoD追求的是好莱坞动作式的节奏（这在MW时代尤为明显），追求的是迈克尔·贝式的高速推进和流畅感十足的动



又是阴谋论，你感觉如何，感觉如何了啊！



即便是恶俗桥段，在MW2中也不是单纯的抄袭，而是为了互动演出效果的整体服务



生搬硬套，胡乱致敬、胡乱挖坑、狗血升级的《黑色行动》，开启了CoD系列的三流美剧时代



CoD系列题材的更替其实一直都遵从着市场规律和玩家的口味，在MW1之后重回二战的《战火世界》明显想借《太平洋》的东风热卖，然而后者却由于技术原因延期了大半年之后才播出



SAS这身行头还停留在当年营救伊朗大使馆人质那时候……



《战地》系列的多人模式在技术和玩法上要比CoD先进很多，而销量一直被对方压着的原因，是因为没有一个给力的单人战役来拉人，现在DICE总算明白了这一点

作场面。而使用掩体、物理破坏、战术命令等元素，只能造成玩家注意力的分散，进而带来节奏的失衡。

从拍“电影”到凑“美剧”

在从倾向技术的“科技密集型”向倾向美工和编剧的“人力密集型”发展的过程中，IW组已经吃定了玩家的心理：无论剧情、设定如何狗血，套路如何滥俗，那些好莱坞式的火爆、煽情、逆转、英雄主义总是让人乐此不疲，这才是可以取悦玩家的“普世价值”，任何Gameplay方面的标新立异都无法代替它们所发挥的功能。2015小组时期的《荣誉勋章——联合奇袭》就已经为后来CoD“互动战争电影”风格的形成，完成了准备工作，“摸石头过河”的实践结果，就是让IW组意识到单靠克隆经典电影桥段的方式是难以实现可持续性发展的，于是自从CoD1开始，IW组就从“抄电影”向“做电影”的方向大踏步前进。进入MW时代之后，可以看到成熟的导演理念驾驭其中，在节奏和观众（玩家）情绪控制上的能力堪比一线大导。

然而，这种制作模式只有IW组能玩得转，换了别人……是的，我想说的正是制作《黑色行动》的Treyarch，情况就大不一样了，相信您也感觉到了。其实，MW的成功并不在像T组那样忙着复制电影场景，而在于节奏控制、气氛营造和用FPS方式叙事的能力。BO中的脚本和主视角演出效果已经达到了泛滥成灾的地步，处处高潮的结果，就是通篇游戏毫无高潮，这反映的正是T组的极端不自信，充满了三流美剧胡编乱造与东拼西凑的匠气。随着IW突遭变故，CoD这部“大片”的导演、摄影与编剧集体出走之后，失去传统优势的CoD不仅在技术上的落后被无限放大，而且也很不幸地染上了这股匠气。在阴谋论、复活、穿越、虐主角、苏联袭来、美国本土被爆等路数用尽之后，以WW3（第三次世界大战）为卖点的MW3已经使出了美剧在编到穷途末路之后的大杀招：狗血全面升级，胡搞一通之后便收尾，收钱走人的倾向已经非常明显。

开始总是迷恋，后来感到厌倦，离别的时候又恋恋不舍，从二战首部曲（CoD1）到“现代战争”最终篇（MW3）一路走来的CoD每一位玩家，都经历过这种心态的变化。对于IW而言，单人战役只要能满足“热闹”二字即可，光靠多人模式就能把钱给赚了。“战争大片”逐渐从CoD的灵魂，沦为次要性质的开胃菜。



BF3的过场分镜草稿，虽然DICE一直对CoD持鄙视态度，可单人战役的模式，还必须遵从IW组所开创的业内标准

不变的震撼——《街头霸王》的1代与4代

■北京 生铁

每当人们说起游戏领域的“永恒经典”。我总会想到一个游戏，那就是《街头霸王》（Street Fighter）。

什么才能叫做永恒经典？很多游戏确实能让你一时痴迷，很多游戏在你心中留下了不可磨灭的印象，还有的游戏，以辉煌的销量在一段时期里占据了几乎所有人的电脑。但这些游戏或许系统完备，或许效果炫目，但它们只是在人们所熟悉的领域中有所拓展；而能称之为永恒经典的作品，也许它最初并不完善，类型也许并不是受众最广的，但是它开辟出了一个新的领域，它的位置无可替代，因为它诞生在一个合适的时代。

即使现在谈到我第一次见到“街霸”1代时的情形，我也仍记忆犹新。那是在1987年或1988年，我在西单路口的一家游戏厅里第一次见到了这个游戏的正版机台！它的半弧型造型和当时堪称“巨大”的显示屏，立刻使当时游戏机厅里的诸如《成龙快打》《双截龙》《007间谍》等热门的盗版机台黯然失色。进入游戏后，占据1/3个屏幕的巨大格斗角色、让人过目不忘的对手的凶狠形象、以及枫叶飘落、红云飞移的场景，都给我留下了深刻的印象。以至于在多年后，我的朋友对于《雷神之锤3》中天空上移动的云彩有所感慨的时候，我却非常不以为然。因为“街霸”1代早已做到了这一点。



锻炼关！能找回“街霸”1代锻炼关感觉的游戏，也只有《龙虎之拳》1代中的锻炼关了

对于“街霸”4代，我也就没有必要多介绍

了，新一代的玩家对它已经非常熟悉了。下面，我就游戏的各个方面，对于“街霸”1代与4代进行一个比较，以使读者能通过这一比较，寻找到“街霸”成为经典的理由。

操作键位

1代的初始设计是摇杆加拳、脚两键。按键非常大，就是让玩家用来“砸”的！但也有进化版，是三拳键、三腿键的——这种设计在格斗游戏中前无古人，一直延续到了4代，成为“街霸”的永恒设计。

游戏的开始画面

20世纪80年代后期，大型硬派游戏的片头设计，都有一些美国穷街陋巷的风格。“街霸”1代的片头动画是：一堵满是涂鸦的墙壁被一个白人帅哥一拳打破，然后此人转身走后，他夹克的后胸写着的“Street Fighter”几个大字冲到画面正中。这个帅哥从未在该系列游戏的任何一代中出场（2代片头那个一拳打倒黑人的小子，也许是他）。现在想想，他的所作所为其实毫无逻辑，走到墙边，把墙打一个窟窿，然后扭身又走了。4代的片头则华丽多了，而且强调的是对2代的回归概念。

游戏角色

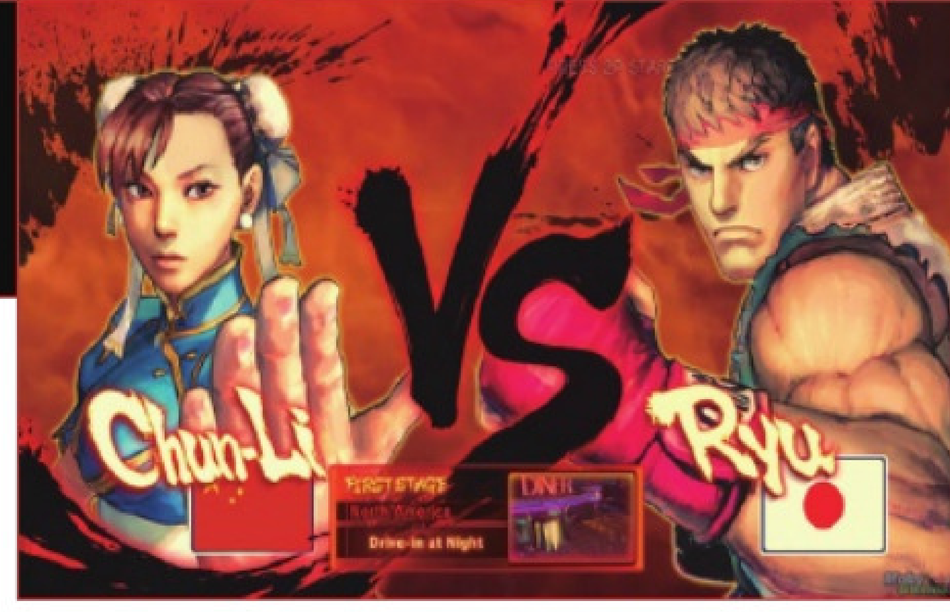
在1代中，隆（Ryu）和肯（Ken）是唯一可选的主角（这和后来的《龙虎之拳》1代很像）。这两个人物一直到4代，都基本没有变化——穿着柔道服的热血小子。只是1代中隆不是赤足，而是穿着功夫鞋。游戏之所以命名为“Street Fighter”，是因为在1代中，玩家控制的隆或肯，需要在日本、中国、美国、英国和泰国等5个国家里打败总计10名的当地格斗高手，而这些高手，统称为“Street Fighter”。这其中，中国的老头Gen，英国的朋克打手Birdie和Eagle、泰国泰拳师Adon等人，后来还出现在《少年街霸》当中。而最终的Boss独眼龙沙加特（Sagat）则成为历代中不可缺的重要角色。1代中的每个角色都让人绝对过目不忘。尤其是日本的僧侣Retsu和忍者Geki，给人很强的压迫感。场景在那个时代也达到令人惊讶的程度。





哈哈，游戏的续关画面，也就是勾引你投币的画面，1代是一个定时炸弹，简单有力，4代的看起来好像是来例假





双方的大幅头像作为开战前的画面，这一热血设计延续至今，但4代虽然华丽，但缺少了点杀气

游戏概念

当今的格斗游戏的很多基本概念都是由《街头霸王》1代所开创的。游戏中的升龙拳、波动拳概念，轻拳与重拳的概念、后退防御和蹲防的概念，2D世界的摇杆的8个向位设计，甚至三局两胜的决胜观念……这些都一直延续到“街霸”4代当中，并且成为“街霸”系列的品牌特征。

而从1代开始，游戏就已经有了Bonus Stage，也就是锻炼关。只不过1代并不砸车，而是砸瓦片。令人遗憾的是，4代取消了锻炼关卡，由于游戏的系统变得更为成熟复杂，真正的Training练习关取代了前一代已成鸡肋的设计。

提到“街霸”，人们往往想到2代。确实，《街头霸王Ⅱ》是个真正的高峰。《VR战士》《铁拳》等都未能得到“街霸2”原始版的那种精髓。CAPCOM自己也未能超越这款作品的高度。很难想象如果没有一款“街霸2”这样的游戏作为标准的话，今天的3D格斗游戏将会发展到哪一





不同主机平台版本的“街霸”1代的海报宣传画

步，它的动作感又是什么样的，它的胜负机制如何。但尽管如此，我们还是不应忘记，2代虽然是高峰，但它的基础是由1代所奠定的。

“街霸”1代在它所处的时代里，拥有令人震撼的视觉效果，但在游戏性方面，它有着那个时代的技术缺陷——即游戏的动作判定不够准确。升龙拳、波动拳有时能发出来，有时却发不出来。相比之下，4代与它的区别可以说是灵长类动物与史前爬行动物之间的区别了。但正如我之前所说的，4代所努力做到的，只是在人们所熟悉的领域中有所拓展，而1代则开拓出一个新的领域。而4代所诞生的时代，已不再是硬派格斗游戏的黄金时代了。我们从“街霸4”身上，能看到CAPCOM公司一贯在细节上的精雕细作，能领略到它人物设定上的风采，初上手的玩家也能够形成对这个游戏系列的整体印象。但，我们只能希望它的后续作品能尽量延续由“街霸”1代所开创的辉煌了。

“街霸”1代诞生时的时代，不仅是我们的年少时代，不仅是我们这一代人对未来充满无限憧憬的时代，它也同样是游戏的年少时代，也同样是游戏产业对未来充满无限憧憬的时代。

消逝的铁幕——《红色警戒》系列的昨日，今日与明日

■北京 Punk Orange

在某些只喜爱暴雪即时战略游戏的玩家印象中，《红色警戒》这个早已过气的系列游戏本身的特色就只有万年不变糟糕至极的控制界面、单调乏味的兵种单位设定以及千篇一律的坦克大战——一言以蔽之，这个内涵单薄的系列游戏压根没有什么值得传承的东西，因此在今天稳步走向凋零纯粹是情理之中的必然下场。

这个世界上至少有99%以上的谎言与谬论皆是源自于狭隘的偏见，这次同样也不例外。作为一支拥有悠久历史的游戏系列，尽管在今天看来，《红色警戒》的设计理念已经与主流的所谓“竞技化”即时战略游戏设计原则大相径庭，但是，如果我们追根溯源从系列发展史的角度进行回顾的话，依然可以发现众多堪称经典系列的设计元素在不断改进的方针下一路延续至今。



生猛干脆的海陆空大混战才是《红色警戒》系列真正的卖点！尽管在发展路线上逐渐走向迷失，但是某些优秀的MOD在很大程度上弥补了这个遗憾——例如Mental Omega（心灵终结）就是个相当不错的例子

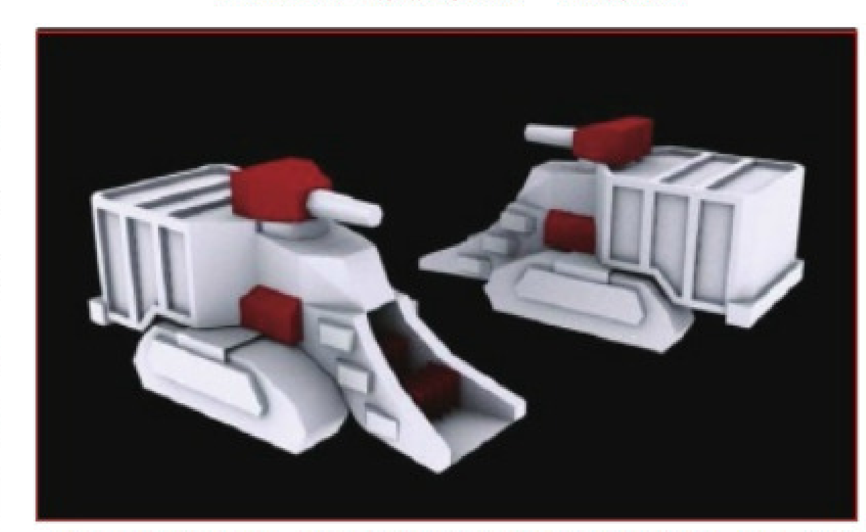
首先让我们来看看游戏的控制界面，尽管在当今的主流RTS玩家的眼中，这种竖立在屏幕右侧的工具栏实在是个糟糕至极的设计，无论是翻页还是选取训练的单位都显得累赘无比，与暴雪一脉的“底边工具栏”相比简直一无是处。但事实上，如果你认真体验过这个系列的每一作游戏的话，很容易就能发现这种看似不值一提的蹩脚UI实际上也在不断地进行着进化完善。在《红色警戒》的初代，各种建筑、防御设施以及士兵与车辆单位事无巨细地混杂在两列相同的点选列表中，的确算不上什么便捷的设计。但是到了《红色警戒2》的时代，基地建筑、防御设施、人员士兵与机械单位被条理分明地划分到4个一目了然的页面列表里，无论是查找还是点选制造都要方便得多。或许会有人提出“分类列表本身的点选翻页岂不是将操作复杂化”的质疑，其实只要看过相关的操作文档就会知道，这些页面本身的切换操作也可以通过Q、W、E、R 4个热键来实现，再加上《红色警戒》沿袭自“命令与征服”系列的资源消耗特点——加入制造序列的单位本身并不会立刻扣除资源储量，对于这样一个可以一次预定几十个单位制造并且可以随时暂停取消制造的系统来说，只要掌握技巧，实际的操作体验并没有想象中的那么糟糕。至于这个系列的最新作《红色警戒3》，在正传《命令与征服3》的影响下，传统的“复数生产建筑一次只能训练制造一名单位”设定终于成为了历史，取而代之的是既可以直接点选生产建筑选定单位进行制造，又可以直接从侧边栏列表中选择特定的建筑进行生产的折中设计，操作便捷性再次得到了提升。

说过了操作系统，接下来再让我们瞧瞧游戏单位设定方面的内容：如果你的电脑游戏启蒙源自于那个只能展开局域网对战的电脑屋时代，那么充斥着整片屏幕的像素坦克大军互相厮杀势必是不可磨灭的最深刻画面之一。对于今天的大多数玩家来说，《红色警戒》系列的基本游戏印象来源就是如此。但是，如果仅凭这种片面印象就武断地认定这个粗陋有余精致不足的经典游戏系列单位设定缺乏差异，则未免有失公允。要知道，即便是在最古老的《红色警戒》1代中，尽管盟军一方的陆军实力处于劣势，但作为补偿，这些连双管坦克都没法制造的势力拥有一支极为强大的海军部队——就以最具代表性的战列舰为例，尽管这种海上巨无霸的主炮基本上没什么准确性可言，但是惊人的伤害效果以及令人叹为观止的射程足以弥补这点小小的缺陷。另一方面，在这一作游戏中如果采用官方地图进行游戏的话，那么要想制造充斥整面屏幕的坦克大军基本上属于不可能任务——要知道，这些地图上相对贫瘠的资源数量使得无休无止的批量大生产彻底化作了泡影，之所以我们会产生“《红色警戒》的唯一特色就是全无数量上限的坦克大混战”这种印象，根本原因只有一个，那就是当时我们使用的游戏地图实际上全都是玩家DIY的作品。

到了《红色警戒2》上市的时候，阵营之间的单位差异完全提升到了一个新的高度——子势力的特色兵种单位自然不用说，就以最具代表性的资源收集单位采矿车为例，盟军一方的超时空采矿车在返回矿场时采用了直接瞬移的方式，相比于苏军一方必须走回头路的武装采矿车效率似乎要高上不少。然而，尽管在往返运输的速率方面不占上风，但武装采矿车单次的资源收集数量要比超时空采矿车高得多，这种设定造就的直接影响就是苏军势力在战局刚刚开始的初期阶段资源的供应并非软肋，加上红色阵营性能优越的装甲部队，使得“先发制人”几乎成为了PvP对战中苏军一方取得胜利的基本原则。再往后直到《红色警戒3》登场的时代，三方阵营的建设方式与单位设定已经完全进化到了天差地别的境界，虽然实际效果不尽人意，但是，这种刻意为之营造的差异背后所秉承的，正是从系列架构迈入成熟期开始一直坚持的“根据不同势力的战术风格进行设定”这项基本原则。



尽管盟军阵营威力逆天的战列舰没能在续作游戏中登场，但出自玩家之手的MOD却没有遗忘这些庞然大物——射程依然叹为观止，火力依然惊天动地，精度依然一塌糊涂



《红色警戒2》中苏军阵营的武装采矿车除了拥有对抗早期骚扰的机枪火力之外，可观的单次资源采掘容量也是重要的特性之一

分析完毕操作模式与系统设定方面的话题，最后，再让我们来聊聊“游戏性”方面的内容：如今一提起即时战略的游戏乐趣，十个玩家里至少有九个人的直接反应会是“平衡性”或者“竞技性”这两个概念，诚然，对于《红色警戒》这个向来大巧不工的经典系列来说，趋于完美的平衡性从来就不是什么值得夸耀的卖点。但是，这一系列看似粗糙的作品在放弃了盲目追求数值动态平衡努力的同时，在另一项重要的游戏卖点——娱乐性方面却取得了相当可观的成就。我们暂且不去回顾那充满黑色幽默恶搞色彩的故事剧情，也不去谈论那些创意丰富的关卡任务设计，就以系列一直延续至今的经典单位“工程师”为例，使用这种可以占领敌人建筑的奇妙单位获取对手的设施与技术，这种兼具技巧性与实用价值的特色系统一直是《红色警戒》系列最重要的乐趣来源之一。归根结底，之所以“红色警戒”系列的声望会在第2代游戏的资料片中达到巅峰，但在后继作品登场之后迅速消失殆尽，根本原因就在于作为新作的《红色警戒3》尽管在表面上依旧延续了前作娱乐至上的主旨，但在实质中却偏离了系列一贯的发展轨迹，把系统规划的重点放在了数值的“平衡性”之上。不去继续发扬自身的设计优势，却要在自身系统的短板上展开不切实际的努力，又怎么会取得预期之中的效果？在“系列游戏究竟应该传承那些要素”的问题上徘徊不定，导致系列新作的设计彻底陷入了迷失的困境，这，正是《红色警戒》系列走向颓势的真正原因。

《魔法门——英雄无敌》——永不消失的力量与魔法

■北京 蓝星

《魔法门——英雄无敌》最早是由New World Computing公司于1995年开发的，是其代表性作品《魔法门》系列的衍生产品。不过至少在国内，“英雄无敌”系列的Fans要远多于“魔法门”系列，即使在“英雄无敌”系列易主育碧（Ubisoft）之后依旧是如此。现下，我们已经不太可能玩到“魔法门”系列的新作，而《英雄无敌Ⅵ》可能很快就会出现在玩家面前。

在“英雄无敌”系列已经推出的5代产品中，1代创始者不论，2代3代各具特色拥趸众多，4代因在某些关键问题的设定上调整过大而不被大多数玩家所接受。5代实际上不像评价的那么平庸，各方面都中规中矩没有短板，只是没有能达到玩家更高的期望而已。

是什么样的特色使“英雄无敌”系列始终受到玩家们的关注呢？又要怎样做才能让这个系列历久不衰地维持下去呢？我们尝试去回顾“英雄无敌”系列的初代及现下的最后一代《英雄无敌Ⅴ》（当然也会不可避免地提及2、3、4代产品，顺便还去展望一下即将推出的第6代产品），去寻找答案。

“英雄无敌”系列特立独行之处，只要分析一下它的英文名字，大致就一目了然了。Heroes of Might and Magic，关键词一共是3个——Heroes、Might和Magic。

首先是Heroes，“英雄无敌”从1代开始，虽然每代的故事背景均不相同，但都是从城堡招募不同类型的英雄，然后带兵打仗的构架。1代中同种职业的英雄们，虽然名字和外貌不同，但初始参数技能是完全相同的，2代也是如此，3代中的同职业英雄，具有不同的初始技能，还有自己的特殊技能。可惜，游戏到了第4代走了弯路，制作者试图让英雄也如普通一兵一样在战场上肉搏，而不只是在幕后指挥，这种改变没有被玩家们所认可，于是，5代又恢复成3代模样（不过可以做些简单的攻击）。

可以这样说，一定数量的各具特色的英雄，是“英雄无敌”系列的核心基础之一。

但英雄不可能孤身战斗，他们必须率领不同种族的各种生物，“种族”和“生物”则是仅次于“英雄”的第二等关键词。草创时期的1代只有4个种族，每个种族6种生物，后续产品自然就是加种族加生物，这是制作续作简单而有效的途径，也无可厚非。不过种族和生物也并非是越多越好，凡事都有一个度。在“英雄无敌5”中，种族是6个，每个种族7种生物（每种都可升级一次，实际上是14种生物），当然还有少量中立生物。这些数字要低于3代，不过考虑到5代中差不多每种生物都有各自特殊的技能（1代中只有龙、六头蛇等少量生物有简单的技能），在“种族”和“生物”这两项上5代算得上是恰如其分（就目前6代放出的消息来看，种族是5个，每个种族7种生物，如果生物是可升级的话，则大致与5代持平）。至少，制作者没有用盲目增加“种族”和“生物”来提升游戏的耐玩度。

对于“生物”的设定还另有纠结之处，那就是各级生物的强弱对比。1代生物较少且基本没有各自的技能，高等级生物的压制性实力优势也比较明显。这个优势在2代中进一步强化，在一般的关卡中，英雄带着三五条黑龙就可以开始扫荡，连那个经典的32167作弊码，也只是提供5条黑龙，言下之意大约是——5条就够了。3代中，由于低级兵种的产量变大（还各有古怪的技能），极易形成规模，高等级生物的压制性优势降低得很厉害。这种改变是好是坏说不太清楚，到了5代，似乎又是个折衷抹稀泥的方式，其实高等级生物是否具有压制性优势，并不是十分重要，开发者也不必纠结于此，关键在于生物要有特色且不能存在鸡肋，做到这一点并不容易，但这正是本游戏吸引玩家的重要因素。

招募生物离不开城堡的建设，这也是1代就有的游戏基本构架，不过那时基本是线性结构，到5代则发展成为复杂的树状结构，有些让人眼花缭乱。



5代中的英雄界面



5代生物招募图

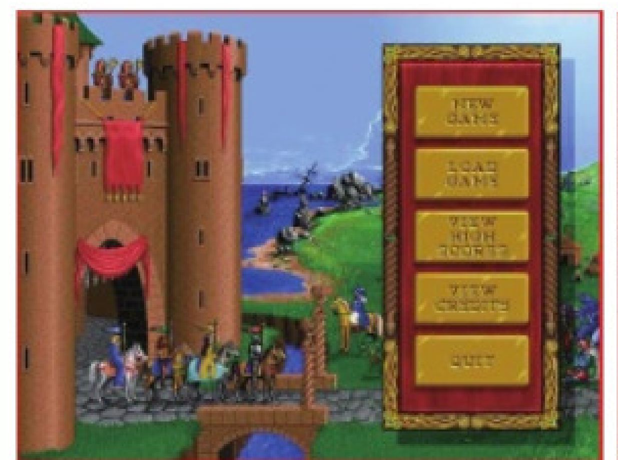


5代中的精灵城

接下来是Might和Magic（力量和魔法）这两个关键词，即矛盾统一又相辅相成，就放在一起来说吧。从1代开始，英雄就被大致分为肉搏系和魔法系两种，其后每代也大致如此，不过针对“力量”和“魔法”之间平衡性的调节，每代都是“大动干戈”，这实际上是个数学问题，但关系到游戏的平衡性，还真不能不重视。

1代在这方面的平衡性其实不错，不过魔法种类有些少，总觉得不如直接上去砍着过瘾。而且1代的魔法是“计次”的，这也有些别扭。2代把英雄能学会的魔法等级与智慧术的等级挂钩（1级智慧术可学第3级魔法，3级智慧术才能学习最高的5级魔法），这确实是一大进步，但却没能避免出现“魔武双修”的怪物英雄，那绝对是“科学家会武术，谁也挡不住”。于是3代接着调，4代继续调，5代还是调，其实前文已经说了，游戏平衡性设定实际上数学问题，但其实光是平衡还远远不够，对于“英雄无敌”这个把“力量和魔法”做到游戏标题里的游戏来说，“力量和魔法”即是游戏之灵魂，这个要“代代传承”的核心内容，不但要平衡，而且要华丽醒目、特色鲜明，才能使“英雄无敌”系列保持独到的特色而不会混同于别的什么游戏。

对于“英雄无敌”系列而言，庞大且曲折的背景故事、难度和长度都适中的剧情关卡设定、特点鲜明的英雄人物、数量合理且各具短长的种族和生物、平衡且华丽的魔法战斗系统，精美的画面和动听的音乐，这就是全部。期待着早日玩到《英雄无敌VI》。P



1代开始界面



1代中的英雄界面



1代中的精灵女巫城堡



1代中的英雄不需要上阵

挥舞你的手柄杀敌吧



《七剑群侠传——降魔录》开发探营

■本刊编辑部 北四环斟茶员

除了玩家们耳熟能详的“三剑”系列，国内还有别的游戏公司在开发3D单机武侠游戏，而且这款游戏还不是用传统回合制战斗模式，而是采用了融合体感操作的全即时战斗模式吗？是的，千真万确，这款游戏就是17Vee正在开发中的《七剑群侠传——降魔录》。

虽然从5月初开始网上陆陆续续地有了一些《降魔录》的介绍，但是这款游戏的真相始终笼罩在神秘的面纱中，令人十分好奇。最近笔者接受了17Vee的邀请，得到了前往试玩《降魔录》的机会，下面由笔者来揭开这层神秘的面纱，为大家介绍一下试玩《降魔录》的感受。



斩龙山下的林间木屋，空中悬浮着巨石

制作：17Vee
发行：17Vee
类型：动作角色扮演
发售日期：未定
期待度：★★★☆

首先要确认的是，《降魔录》的确是采用了全程即时战斗的系统，而且支持体感操作。众所周知，目前在国内只有重视剧情的回合制单机武侠游戏才是最有市场的，从表面上来看，17Vee开发这样一款游戏无疑是相当大胆冒险的举动。但实际上，由于17Vee推出了自主研发的体感游戏手柄，正需要这样一款针对自家体感设备而设计，能将其性能完全发挥的原创单机游戏来配合（当然，游戏也支持普通的键鼠操作）。17Vee的相关人士告诉笔者，《降魔录》在开发完成后，将会在国外游戏市场以较高的定价出售，但在国内则很可能成为购买17Vee体感游戏设备而搭配的软件，也就是说，只要你购买了

17Vee体感游戏设备，就可以免费得到《降魔录》。如果游戏最终的质量能够得到玩家的认可，不仅能推动17Vee体感设备的销售，也能填补国内单机游戏市场的一项空白。

《降魔录》的故事发生在一个名叫斩龙山的地区，此地风景秀丽，民风淳朴，人们安居乐业。直到有一天乱世巨龙降临此处，洪水泛滥，地动山摇，给当地百姓造成了巨大灾难。恶龙要求当地百姓每年进贡童男童女以免灾难，有7个侠肝义胆的江湖侠士聚首斩龙山降服乱世巨龙，人称降龙七贤。恶龙败北终被封印，七贤中的傅远枫（虚空禅师）、端木戎（大智禅师）大悟遁入空门，在斩龙山创立降龙寺，决定以佛法感化恶龙造福苍生。楚天宏、赵玄宗成为一代名侠，邱大成却遁入魔道被东厂收买，另外两贤销声匿迹。

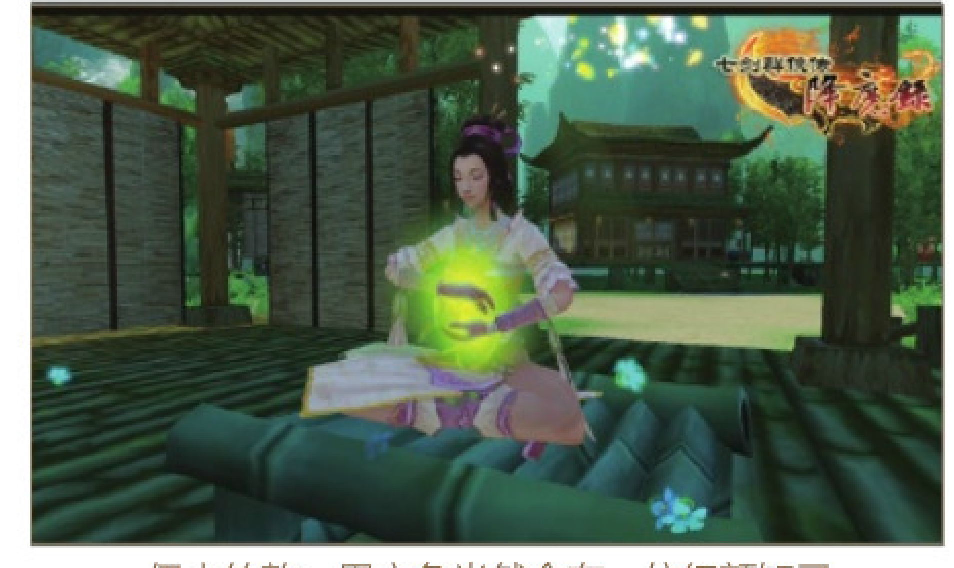
7人所使武器因沾染龙之气息，神力无穷，江湖盛传得其一便可纵横江湖，称霸武林，江湖人美誉“降龙七剑”，但此七把武器去向却鲜有人知，有人传七剑与巨龙一起被封印，也有人传是被七贤之首傅远枫收藏，自此越来越多的江湖人士拜访降龙寺，但始终不得七剑下落的真相。30年后，被巨龙召唤出来的妖魔困于斩龙山，蠢蠢欲动，山下频繁出现百姓失踪案件，甚至有妖魔现身骚扰村中百姓。此时出现了一个矫健的青年，手持长剑将妖魔一一斩除，被当地百姓广为传颂，此少年便是楚天宏之子楚漠缘，一个放荡不羁，身兼浩然正气的少侠……

《降魔录》的故事背景依托17Vee的网游《七剑群侠传》，也采用了著名的“虚幻3”引擎开发，由于制作小组对这款引擎的性能已经比较熟悉，所以在游戏中制作出来的画面效果相当出色，角色在全即时的战斗中动作流畅，招式的视觉效果也很华丽。笔者亲自上阵，用体感手柄操作男主角在游戏中进行了几场战斗。左手柄上的摇杆控制角色的跑动，在按住“跑动”按键后，角色可以快速奔跑。向上抬一下左手柄，角色可以跳跃，在跳到接近顶点的位置时再抬一下左手柄就是两段跳。右手的手柄控制出招，主要分为横斩和纵斩，和格斗游戏《灵魂力量》有些相似。当然，你需要横向和纵向挥动手柄，游戏对手柄动作的灵敏度识别还比较高，轻轻挥动就能正确识别。当然，如果你想把这游戏当成健身工具的话，可以全身心投入地大力挥动。

游戏中有连击的概念，另外还有一些比较高级的格斗技巧，需要在级别提升之后逐一掌握。比如在纵斩（向下挥动手柄）之后抓准时机使出挑斩（向上挥动手柄），就可以把敌人打浮空。这时候如果配合左手柄的跳跃，就能在空中进行连续攻击。当然，游戏中不可能使出像“天霸封神斩”那么复杂的体感操作，但是在气槽满了之后也可以直接使用很华丽的大招。

目前《降魔录》还没有开发完成，笔者希望制作组再接再励，即便不以“顶级大作”为目标，只要能开发出一款成熟而稳定的作品，就足以让玩家惊喜了。毕竟体感武侠动作游戏对国产游戏来说还是一个全新的尝试，一步一步来，只要有了好的基础，距离成功自然也就不远了。


神秘的地穴，悬浮的兵刃


伊人竹韵，男主角当然会有一位红颜知己


斩龙山瀑布，这几位必然是敌人了


谁是天下第一？


大半夜的，这位白发魔女让人想起了梅超风

这次换成你代表“黑暗”而敌人代表“光明”



黑暗领域2
The Darkness 2

■湖北 双木山水今

制作：Digital Extremes
发行：2K Games
类型：主视角射击
发售日期：2011年秋季
期待度：★★★★

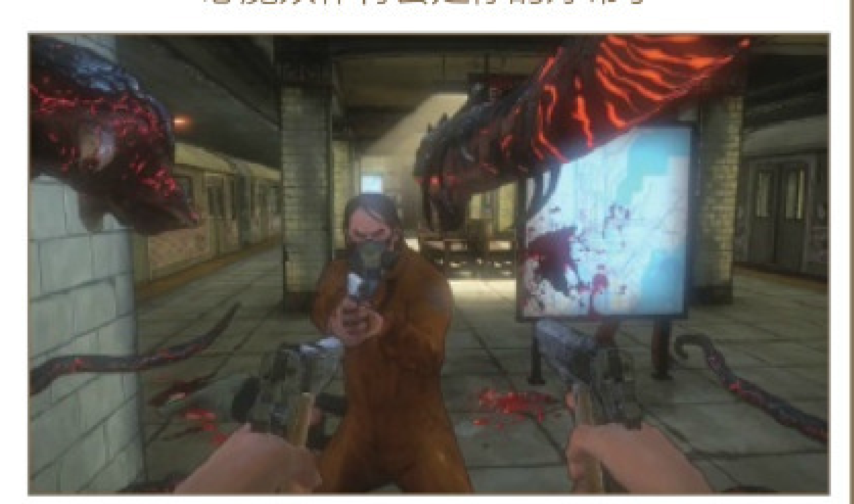
Jackie Estacado何许人也？热衷欧美（重口味）ACG文化的阿宅族们会告诉你，他是美国畅销漫画“黑暗领域”（The Darkness）系列的主角，一名拥有驱驭恶魔之暗黑力量的黑道精英。至于其在玩家中的高知名度则主要源自Starbreeze制作，2007年在家用机平台上推出的改编FPS，逾百万套的销量也令续作的问世理所当然。就在不久前，2K Games正式对外宣布，“黑暗领域”系列游戏的最新作《黑暗领域2》已处于紧密制作中，由曾出品了《黑暗地带》《生化奇兵2》的Digital Extremes负责开发。

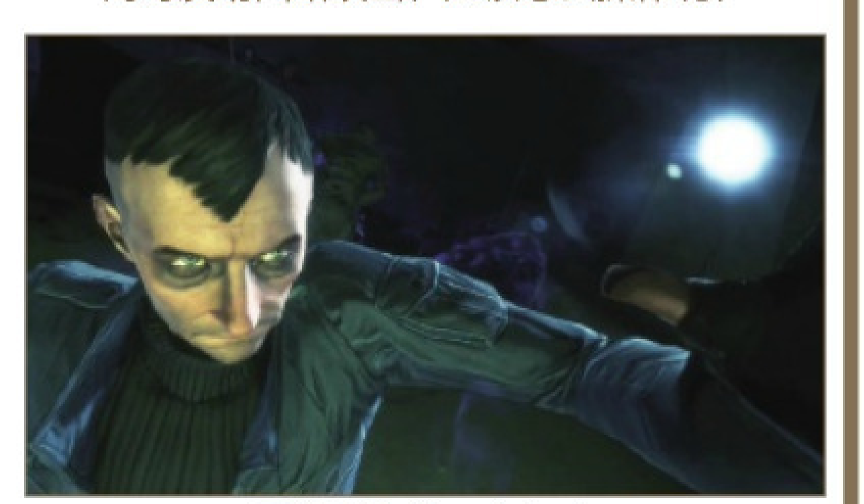
本作的剧情被设定发生在前作的2年后（1代主要讲述了主角利用暗黑力量向谋害自己心爱女友的Franchetti家族头目报仇雪恨的故事），Jackie Estacado此时已经成了Franchetti家族的新领袖，在其领导下，家族的事业可谓是蒸蒸日上。另外，Jackie Estacado封印了体内的暗黑力量，重新过上了靠真刀真枪吃饭的热血黑道生活。好景不长，某次外出就餐时Jackie



游戏的画面很有“个性”，华丽而不失血腥


恶魔奴仆将会是你的好帮手


同时发动四路攻击？应该怎么操作呢？


看似奸诈的一个角色








左图：TopCow推出的《黑暗领域》漫画，在国外迷友中具有极高的人气

中上图：这个敌人穿戴了能抵御暗黑力量的盔甲和盾牌，与之对阵时要小心

中下图：你可以在双手持枪的同时操控恶魔手臂

右上图：美女，鲜血，尖叫

右下图：你的左恶魔手臂能将敌人提起并抓投出去

Estacado意外遭到一伙来历不明的匪徒的袭击，他被迫重新启用了暗黑力量才得以杀出重围——岂料这只是一场精心策划的阴谋的序幕.........

《黑暗领域2》依旧是一款“枪枪枪”流的游戏：Jackie Estacado精通手枪、霰弹枪、步枪等武器的使用，甚至还擅长两手各持一把轻枪械（像是“手枪+伍兹冲锋枪”的搭配组合）同时朝敌人开火。不过，这并非他最厉害的地方——还记得前面特别提到，Jackie Estacado是暗黑力量的宿主么？

当Jackie Estacado身处黑暗，暗黑力量将绽尽锋芒：此时主角身上会激射出两只末端是怪兽脑袋、如蛇一般灵活而强壮的恶魔手臂。其中左恶魔手臂可以抓投各种可被互动的场景道具（在游戏中会被高亮标志出来）或者敌人的躯体，比如将敌人举起后在刺在栅栏尖上戳死，你甚至还能借此将路边的汽车车门卸下后架起做盾牌用；右恶魔手臂则有着媲美武士刀的威力，能够从各个方向将来犯的敌人统统砍飞。用恶魔手臂杀敌你将有机会触发各种华丽而血腥（说过了，原著走的就是重口味）的处决技，比如把敌人从中间撕开成两半，或者生生拔出敌人的脊椎令其当场毙命。最妙的地方在于，你可以在使用手持武器的前提下同时操控这对恶魔手臂来攻击敌人！

默认情况下，杀死敌人后均会获得经验奖励，用于后期给Jackie Estacado进行属性强化升级（目前Digital Extremes并未透露这方面的细节），而若使用处决技和爆头等“特殊”手法超度敌人则将被赠予更多的经验奖励。如果Jackie Estacado在战斗中受伤，通过让恶魔手臂吞食敌人的心脏可让他回复相应的生命值。不仅如此，Jackie Estacado还拥有一名恶魔跟班（Darkling），它能帮玩家骚扰敌人、拾取武器弹药、指引前行的路线等，Digital Extremes暗示它的作用将不啻于一名NPC队友。

需要说明的是，忠实于原著设定，游戏中Jackie Estacado的暗黑力量只能在那些黑暗的场景里才能施展，所以玩家除了要主动地往黑暗角落里钻（别担心，暗黑力量赐予了你夜视的能力），还得将环境里的人造光源如路灯等统统给破坏掉。据悉，后期玩家还会遭遇到穿戴有免疫暗黑力量的盔甲、随身携带有强力照明的敌人，这对玩家来说无疑是个大挑战。

最后要提及的是本作的画面，乍看下它采用了与《无主之地》类似的卡通渲染技术，实则不然：游戏的所有场景和模型的贴图均是手绘而成，此外还采用了一个经过特殊设计的动态光源系统来强化视觉效果，Digital Extremes特意将之定义为“漫画小说”（Graphic Novel）风格，而当被问及这样做的目的时，制作者解释说是为了忠实继承漫画原著的精髓。

Digital Extremes还表示，他们将会把自己在开发《生化奇兵2》的多人模式时所积累的经验与灵感都用在打造《黑暗领域2》的多人模式上，不过具体细节尚且未知。P



利用恶魔奴仆使敌人自顾不暇

“辐射：莫斯科2”



地下铁——希望之光
Metro：Last Light

■江苏 老黑

制作：4A Games
发行：THQ
类型：主视角射击
发售日期：2012年
期待度：★★★★

纯正东欧血统的科幻题材FPS游戏《地下铁2033》在去年给我们留下了深刻印象，它的续作并不是传说中的“地下铁2044”，而是这款副标题为《希望之光》的最新作品。毁灭性的核战争，让莫斯科的幸存者们依托曾经的地铁系统建立起一个个据点。在上一款作品中，我们跟随初出茅庐的新兵Artyom，在黑暗与危险的地下世界中进行了首度冒险。本作的故事将紧接前作（依然由《地下铁》系列小说作者Dmitri A.Glukhovsky执笔），我们将看到Artyom正太、Khan大叔同反派势力——第四帝国（Reich，“地下铁”世界观中的一个法西斯军事组织）所进行的命运决战，在这场关乎人类文明生死存亡的较量中，Artyom就是所有幸存者们的希望之光。

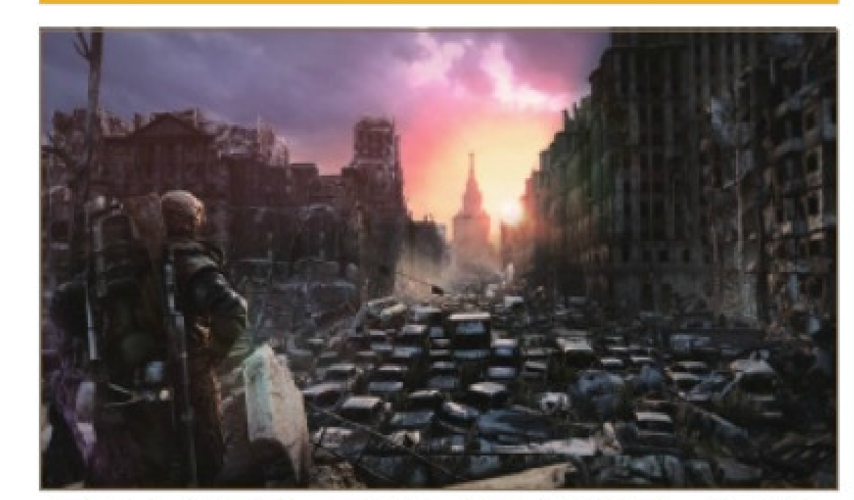
不再莫名其妙的潜入战

潜入要素是《地下铁2033》的一大特色，制作组试图将“暗杀”和“正面进攻”两种选择权交给玩家的做法值得赞许，然而游戏的潜入体验却相当糟糕。一方面是因为主视角并不适合表现无声渗透，另一方面则是因为制作组没有设计友好的用户界面和提示。本次4A Games将对诱导AI行动的机制进行强化，玩家将会在新作中拥有更多“忽悠”本领。比如在这次制作组演示的Demo中，Artyom需要潜入一个第四帝国的基地。只要肯开动脑筋，就可以在环境中找到吸引卫兵注意力的道具。演示者朝着一直放置在篝火上的水壶发射了一枚射钉，接下来漏出的水将火焰熄灭，并且在周围区域制造了一片黑暗。前来查看的卫兵还没有到达“可疑地点”，就被从侧后方摸上去的Artyom给一刀干掉了。

潜入并非只有走“Sam Fisher”路线，还有“Jason Borne”的分支可供玩家选择。当潜入行动由于剧情脚本而告一段落，敌人从四面八方向主角袭来的时候，Artyom换上了敌军的行头，然后进入了第四帝国的生活区，混迹在隧道内行走的平民之中躲避新纳粹士兵的追杀，颇有“大隐隐于市”的感觉。

各种“危机”再升级？

《地下铁2033》拥有东欧游戏标志性的特征：气场宏大、创意出众、霸气外露、细节粗糙和配置离谱。早在本作刚刚宣布的时候，发行商THQ就放出话来，认为《地下铁2033》是一部“有缺陷的杰作”，言外之意，就是希望4A Games能够根据美国和西欧玩家的喜好进行调整。这家乌克兰工作室在承认前作确实有不尽如人意之处的同时，也表达了自己的看法：“如果《希望之光》是一件衣服，我们希望它的每一根纤维都是东欧制造的。”



更多室外场景，更多远离黑暗的场景，这就是预告片中“冰雪已经消融”的含义

尽管制作组承诺会提升主机版的图像表现，但他们并不打算降低PC版的硬件要求，而是打算“将对PC硬件的需求推向极限”……天知道到时候要什么配置才能流畅运行这款东欧版的“辐射”。



绝对独家！
——《仙剑奇侠传五》无剧透厚道报告

■本刊编辑部 8神经

当各位读者看到本期杂志时，还有短短几天的时间《仙剑奇侠传五》就将如约降临。你是否已等得焦急了？请放心，你的等待是值得的！本期我们的绝-对-独-家无剧透试玩报告将会让你看到一个更加清晰的“仙剑5”，之所以要强调“无剧透”，是因为在试玩的过程中笔者体会到这么一个道理：万恶的剧透肯定会杀死很多意外的惊喜！所以本篇试玩报告不会直接透露任何游戏剧情，也不会刊登任何出现重要台词的图片——做人要厚道！

好了，要说的东西够多但是篇幅不多，下面我们就略去废话，一步一步来吧。

画面：老树绽放华丽新花

在上一期的责编手记中笔者曾经提到，“仙剑5”是一款“让人意外”的游戏，其实在“意外”后面还省略了两个字，那就是“惊喜”。

而最让人“意外惊喜”的环节，就是游戏的画面了。因为之前笔者了解到，“仙剑5”是采用RenderWare引擎开发的，这个引擎之前制作过“仙剑4”“轩辕剑5”等国产单机游戏，画面表现力如何想必大家心里有数。虽然姚仙表示“仙剑5”制作组对这款引擎的运用已足够熟练，也做了很多强化，但还是让人感觉可能难与当下一些流行的强大引擎相比。让人意外的是，“仙剑5”却用这款老引擎做出了素质一流的画面，甚至可以说，“仙剑5”是到目前为止国产单机游戏中画面效果最好的！口说无凭，让我们通过几张图片来比较一下。

图1和图3是官方之前放出的游戏场景壁纸，也许有玩家怀疑这并不是游戏的实际运行画面吧？图2和图4是笔者在游戏中相关地点的实际截图（都是游戏刚开始不久后的场景），是不是几乎没有差别呢？笔者的评测用机是Y450笔记本电脑（高配版）和酷睿2E8400CPU+4830（512MB显存）显卡的台式机，这两个配置现在都不算高档了，如果你的电脑更强力，应该可以跑出更好的画面来。



图1：官方最早放出的场景壁纸之一——猿啼峰

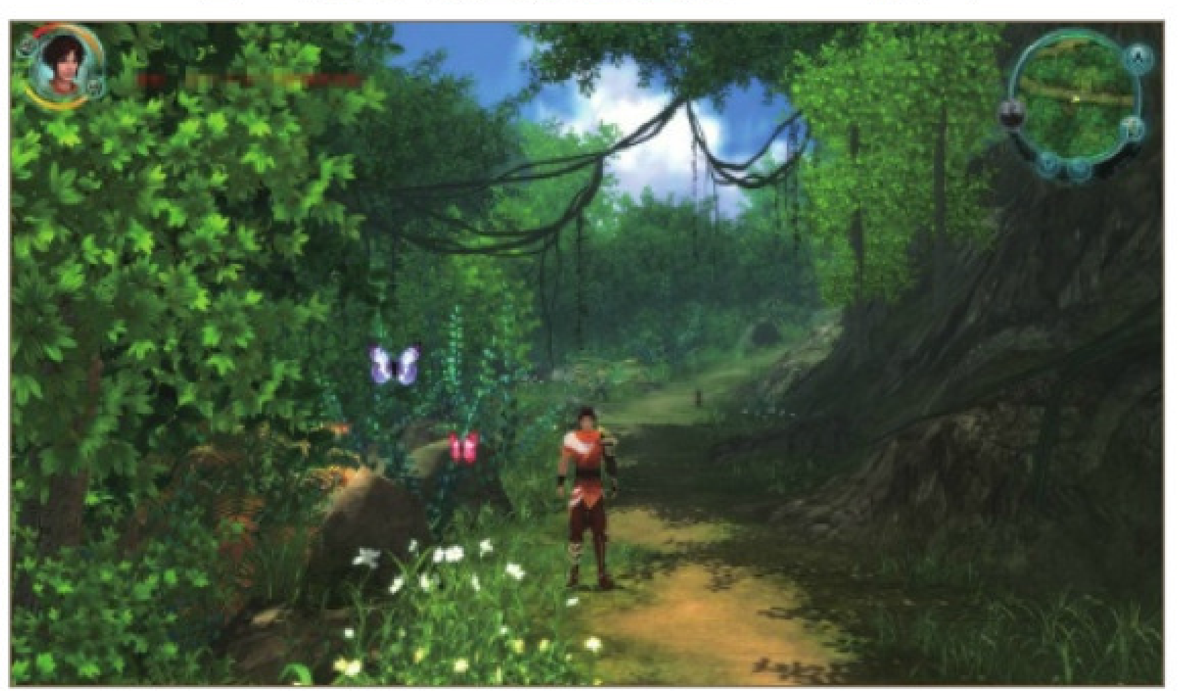

图2：猿啼峰，清风拂面树影摇弋，彩蝶飞舞，真令人心旷神怡



图3：游戏中的第一个城镇——青荷镇，猜猜这里是谁的家？



图5：黄山三怪之一的墨甲师登场！至于三怪中那位的神秘“美女”的真容，还是留待大家自己去亲眼目睹吧！



图4：我们的小山贼下山购物来咯！



图6：晴碧坡，这里似乎能嗅到青草的芳香，对了……还有一场重要的相会

必须提到的是，游戏画面的动态效果更强于静止的截图，这是因为场景中充满了“动”的因素，比如随风摆动的树枝和跟着晃动的树影，即便斑驳的树影投在路边的草叶上，也能看到一根根草叶上的阴影在变化。另外，许多场景的天空中都不时有飞鸟掠过，或者有树叶缓缓飘曳落下，笔者曾经在枫丹谷因贪看湖边水鸟，流连忘返而忘记了打怪前进。在游戏中段到达某个“仙剑”系列的经典地点时，场景的细节设定达到了本作巅峰，处处有惊喜……为了不影响到大家第一次亲眼这个场景时的惊喜，我就厚道地不放截图了。

不过相比场景的出色，游戏中3D人物建模要略逊一筹。综合画面来看，即便“仙剑5”跟国外的顶级大作还有差距，但考虑到游戏的开发引擎，能有如此表现足以超过笔者的期待值了！希望玩家在亲自体验后，能有和笔者一样的感受。

战斗：轻松应对毫无劳累

“仙剑5”依然采用了传统的回合制战斗模式，如果你真的不能接受这种战斗模式——没办法，不要太勉强自己，谁也不会干涉你的选择权。但如果你能够接受这种战斗模式，只是希望战斗能够更流畅利索一点，那么“仙剑5”完全能满足你的要求。猜猜笔者最快的一次战斗用了多少时间？——不到5秒钟！不是倒回前面的地方去虐小怪，也不是撒腿就逃，甚至没有用什么超威力大招。原因就在于，“仙剑5”中有着可以快速结束战斗的“微操作”。简单来说，就是熟练利用“重复上个指令”和“动画取消”功能。“R”键是重复上一个操作，“仙剑”玩家都很熟悉；而“仙剑5”的战斗中，除了普通攻击的动画不能取消外，其余所有动画都可以直接用Esc键和空格键来取消掉！包括施法术动画，绝技动画，吃药动画，甚至战斗胜利动画……是不是很贴心呢？更贴心的是，战斗中所有的敌人都可以直接显示本身属性和弱点属性，上去就可以用最克制它的法术来攻击。试想一下，如果你偷袭得手获得先攻机会，而敌人又刚好是上一次战斗中打赢过的，这时只要直接R、Esc反复两三遍，最后按空格跳过胜利动画，5秒钟内进入战斗又结束战斗不是梦想！从这个角度来讲，制作组毅然允许玩家随意按掉他们辛辛苦苦做出来的各类法术动画，真是相当慷慨大方的举动！

关于战斗技能，除了每个人的独有绝技外，最重要的当然是五灵法术和阴阳系法术。本作中每个角色都没有任何初始五灵法术，需要去城镇中购买“符”来学习，每买到一个五灵法术符，就可以让4个主角都学会这个法术。当然，不同的角色五灵属性数值不同，比如姜云凡擅长的就是“风”系，但也有位霸道的美女是五系法术全部都擅长，但她的缺点是动作有点慢……另外，在购买高级法术学会了之后，还不一定能马上使用，如果你没有学会同系的低级法术并有足够的熟练度，是不能使用高级法术的。悲催的笔者就因为忘了在青荷镇（游戏中的第一个城镇）里购买第一级的阳系法术符，导致稀里糊涂地打了一半多流程都不会用法术补血，全靠吃药坚持……

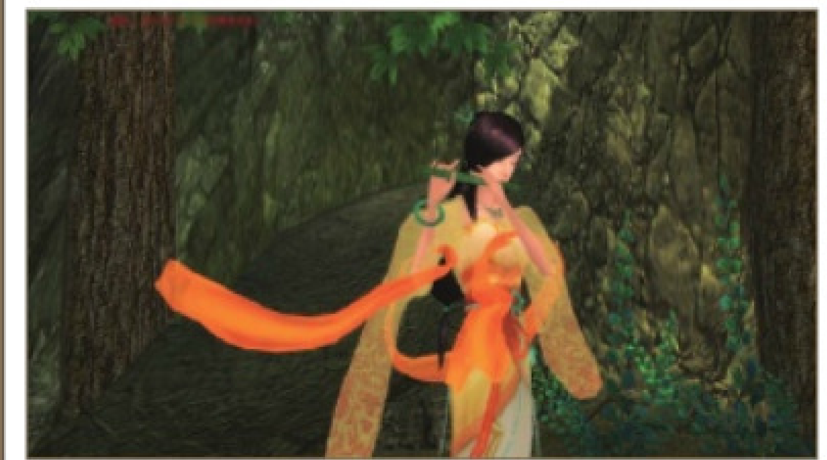
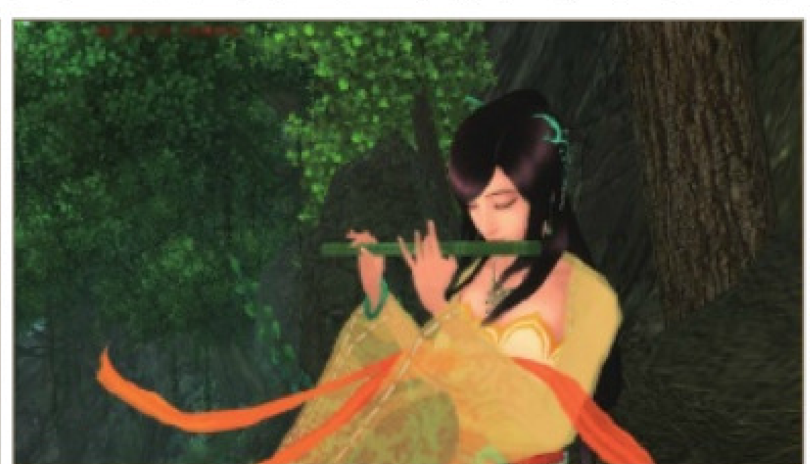
这次的战斗给人总体感觉就是：相当轻松！笔者甚至都希望能够再困难一点了，难道是之前的某款有着苦战特色的国产单机游戏已经把笔者锻炼成了百折不挠的战士？


图7：一开始总是要打点猴子狗熊什么的，习惯了！注意，把鼠标放在敌人身上，就会显示它的属性


图8：战斗中会与一些特殊怪物发生互动，我觉得永远也不要相信那些即将被你打死的东西……

视角：全程锁定注重表演

“仙剑5”的视角是很多玩家关心的，简单来说，游戏里是全程锁视角的，想要习惯性地按住鼠标中键去切追尾视角，是不可能做到的。牺牲了这个现在3D游戏中的常见功能挺可惜，但其实PS系游戏《战神》系列也是采用了相同的视角控制方法，如果能合理切换镜头的机位，能够全程表现出电影化的效果。“仙剑5”自然不可能像《战神3》那样复杂地利用和切换镜头（人家是动作游戏），但游戏中根据地形的自动视角切换也相当到位了，几乎没有视角盲点，也可以充分体会到游戏中的美景，这需要玩家自行去感受。下面放上一组截图，是游戏最初阶段唐雨柔吹笛子的一个片段，镜头的旋转可以让玩家从各个角度欣赏到唐雨柔的身姿，在悠扬的音乐中，沉浸在猿啼峰的美景里……

从各个角度欣赏唐雨柔的吹奏

细节：其实早就应该做到

细节设定往往能体现制作组对玩家的“终极关怀”，就像前面提到的在战斗中直接显示敌人的属性。这年头的玩家其实比十几年前的玩家要懒了，那会儿的玩家跑迷宫都是手动画地图，打怪发现窍门时也会拿笔记一些“美女都怕肥肉，火怪都怕水攻”之类的心得，但是现在的技术进步那么大，这些提示为什么不做到游戏里方便玩家呢？

“仙剑5”中体贴的细节有哪些？让我来简单例举一些：1.加入了自动存盘功能，每10分钟自动存盘一次，取消了所有固定存盘点，你可以在任意地点调出菜单来存盘，再也不会发生需要重打几个小时的悲剧了；2.打Boss不幸被全灭，大侠你可以马上从头来过，选择“是”的话，你可以立刻原地满血复活重新挑战Boss；3.每场战斗胜利后，你可以拥有少量的回血和回神，这样不会因为在下场战斗前忘了加血而以贫弱状态面对敌人；4.场景切换读取时间极短，进出一些小民宅偷东西时几乎没有任何读取时间；5.迷宫的简单程度几乎达到了系列之最，每个迷宫的犄角旮旯你不踏遍都对不起自己，最方便的是每个迷宫中都有一个宝箱里藏有这个迷宫的地图，即便这个迷宫就是个简单的“田”字形，不好意思，照样有地图……

可以说游戏基本上没有让人明显感觉不方便的地方，除了一点——在购买装备时应该同屏显示自己现在的装备以作比较，否则每次都要记好自己穿着什么衣服拿着什么刀枪才能去购买新的，免得花错钱啊……

结语

最后，我想还有很多玩家关心游戏的剧情和音乐，我要说的是，这两者都是你必须亲自去游戏中体会的。“仙剑5”尝试对系列的世界观做一个总结和归纳，在游戏中，你可以在很多不经意的地方遇到一些小惊喜，如果你熟悉“仙剑”系列，你可能在一个不起眼的NPC口中听到他谈论你熟悉的那些人和事，不仅有“仙剑”1代的，还可能有3代的、4代的，如果你不慎被剧透了，那么很可能会失掉那些意外会心一笑的机会……总之，如果你决心亲自通关这个游戏，那么在上论坛的时候要提高注意力，小心别踩到剧透的地雷！

好了，这次的报告就到这里吧。值得一提的是，由于笔者玩到的是最后的测试版，也许正式版的游戏还会有少许改动，希望能越改越好！在后几期的杂志中，我们除了会推出全程主线+支线的攻略，还会邀请玩家一起来组织评论专题。敬请期待，敬请参与！P



华丽的捕鼠夹——《巫师2——王国刺客》

贵州 Yago

一款能成为经典的游戏通常是多项优秀特质的集合体，而一款具体类型的游戏要想赢得玩家青睐还需有独到的出众之处，比如动作游戏对操作手感的要求更高，策略游戏对均衡性的要求更严，角色扮演游戏注重精彩剧情和人物角色的塑造，视频技术的飞速发展也使玩家对精美画面和动态光影特效趋之若鹜。一款好游戏的标准越来越多元化，有时候纵然有某方面的严重缺陷，但其他几项优势交相掩映也能荣登大雅之堂成为当红作品，更有甚者一俊遮百丑，仅以极高品质的图像同样可以博上位，成为画面党徒顶礼膜拜的所谓一代神作，这种情况在近年来的游戏圈中绝非罕见。2007年面世的角色扮演游戏《巫师》曾经让许多人纠结无比，首先是诡异的非主流设定，从画面风格到战斗魔法系统，看上去充满了异国情调的魅力。随后层出不穷的海量Bug让渴望精品的RPG众们跌入绝望深渊，当年面对频繁跳出和死机不知有多少仁人志士以泪洗面生不如死。经过多次补丁修葺后，一小撮坚忍不拔的玩家终于得到了一款勉强可以顺利冒险的动作RPG——请注意，是勉强！即使在最终推出的强化版中，《巫师》仍然是一款令玩家提心吊胆的经典，一片充满荆棘和暗礁的富饶土地，一件足以破坏你整个下午心情的娱乐大杀器。因此，当《巫师2——王国刺客》（注：官方繁体中文版译名）上市的福音传来时，众玩家虽有跃跃欲试之心却无不双股战栗面色惨白，浑不知头上落下的会是一道雷霆还是一阵甘露？

《巫师》是正宗波兰货，两代游戏均基于波兰奇幻作家安德烈·萨科斯基（Andrzej Sapkowski）的同名作品改编，制作商CD Projekt同样是一家位于波兰华沙的游戏开发公司。安德烈·萨科斯基曾5次荣获波兰奇幻小说大奖桂冠，他自创的三大奇幻品牌中尤以《巫师》系列最为出名，此系列以完全虚构的北方大陆为舞台，这个世


令人怀念的一代游戏画面


2代的画面宏伟大气又不失细腻精致



可随时弹出的快捷法印道具菜单



噩梦般的道具系统

界里人类处于强势地位，精灵和矮人是饱受歧视的少数民族。故事主人公杰洛特是位亦正亦邪的狩魔猎人，这位勇士自幼接受严格训练，加上身体变异后获得多项超能力，常年打遍四方无敌手。小说中的杰洛特性格兼具愤世嫉俗和傲慢的特色，但在游戏里只能全凭玩家搓圆捏方。游戏原名Witcher被译成“巫师”是个巨大悲剧，这个词既不是巫师（Witch），主角造型和行事风格也和那些身穿长袍会召骷髅小弟的欧美系巫师毫无相似之处，如果能将巫师这个名字换成“狩魔猎人”或“猎魔者”应该更合适。狩魔猎人是专以猎杀各种妖怪为生的职业，这是日式RPG里常见的职业，但安德烈·萨科斯基笔下的狩魔猎人更像是精通剑技又会点小法术的流浪魔武士，物理攻击手段是他们主要的战斗方式，法印和药剂等只是辅助手段。杰洛特平素以身背两柄长剑的白发皮甲武士形象示人，一柄钢剑斩歹徒，一柄银剑屠妖魔，炼金或嗑药都需要先进入冥想状态，这些奇怪的设定无疑令习惯了欧美主流RPG的玩家备感新鲜。2代故事与1代紧密相关，没玩过1代对2代中的很多情节肯定摸不着头脑，但杰洛特的身世从1代说到2代仍然没有解释清楚，看样子越来越多的谜团还会延续到3代4代。游戏的叙事风格从1代开始就很乱，频繁的回忆和倒叙掺杂了大量线索，各种线索千头万绪但又缺乏能保持玩家注意力的解读，时间一长很容易让人感到乱七八糟，从而失去对主线脉络的兴趣。

以笔者个人观点来看，《巫师》当年最大的亮点既非异国情调的世界观也不是多分支剧情，而是它独树一帜的格斗系统。连招概念不是什么新东西，家用游戏机平台上司空见惯的大众设定，但《巫师》的连招格斗却让人耳目一新。当下动作游戏中流行的连招概念雏形源自街机格斗游戏，玩家连续输入指定键位即可发出威力强大的绝招或多次命中敌人的连击技，连招概念泛滥后有逐渐堕落为比手快的不良趋势，俗称无脑流连招，不管三七二十一抢先按完指定键位只图将对手放倒。这种变化显然有违拟真格斗的公平精神，狡猾的制作商们又推出了快速反应按键（QTE）设定，格斗进入关键时刻游戏画面上出现随机键位指示，玩家必须在限定时间内输入指定键位才能达成击杀，这种设定强制玩家必须聚精会神关注屏幕上的战斗，本该作为隐藏要素的控制键位直接出现在画面上，影响格斗观赏性不说，砍杀的乐趣也大幅缩水。《巫师》的剑技格斗系统同样属于连招，玩家点击鼠标左键后杰洛特立刻挥剑自动开始攻击敌人，几招过后当铁剑形的鼠标箭头变为火焰铁剑图标时，玩家需及时再点左键才能让杰洛特继续攻击，无论点早或点晚都会打断连招。连招一旦中断，杰洛特立刻脚步踉跄身形呆滞，极易为敌所趁。如果从头到尾一气呵成，杰洛特的攻击动作有如行云流水，暴风骤雨般将敌人撂倒，如果是单挑对方甚至来不及还手。由于杰洛特每次出手的招式都不尽相同，因此玩家必须在战斗中时刻关注他的动作，最多也就是看看鼠标箭头形状的变化，而不是等待画面

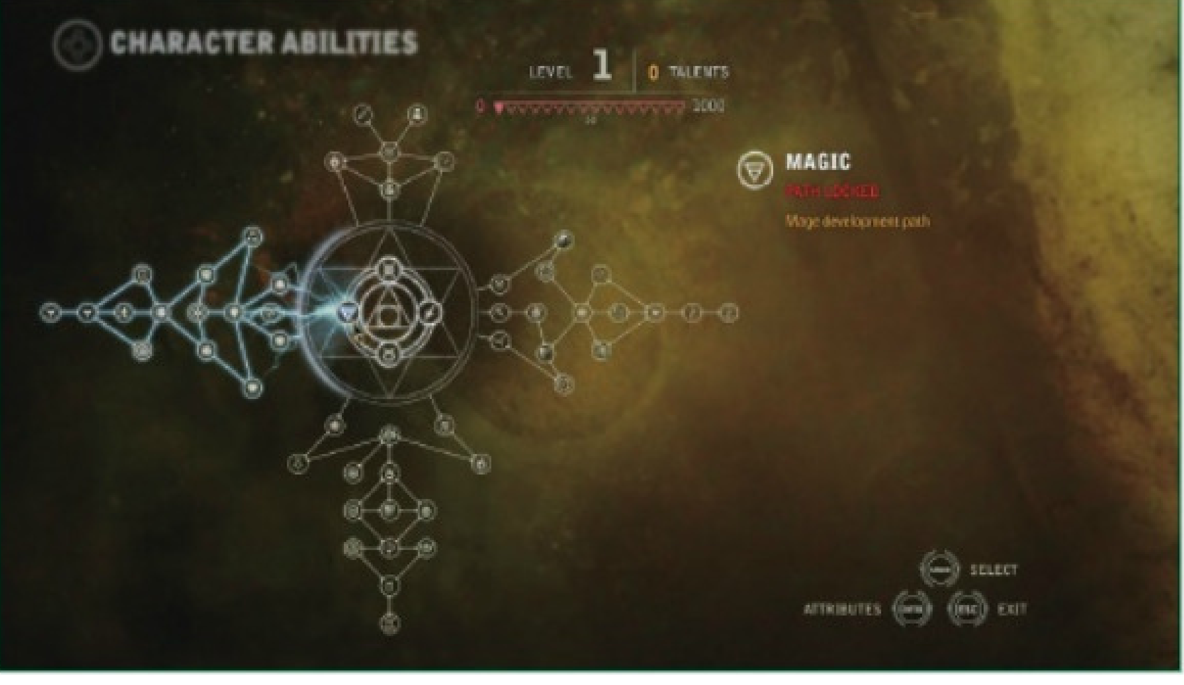
上突然跳出几个破坏战斗气氛的硕大按键符号。《巫师》的格斗系统有效遏制了把鼠标当剁肉馅菜刀的狂暴症状，同时又最大限度保障了战斗画面的整体观赏性，玩家熟练后会渐渐产生一种节奏感，这种节奏感恰好与格斗艺术独有的韵律暗相呼应。

这套系统是《巫师》打动许多玩家的精华所在，列位看官想必也是看得心驰神往吧？但是现在，梦该醒了！因为，在《巫师2——王国刺客》中这套连招设定已经消失！那么2代采用了何种更高科技的格斗系统呢？杰洛特发动进攻后同样会施展连击招式，花样更多卖相也更好看，但不再有火焰铁剑的提示点击，只要玩家持续点击左键，杰洛特就会一直源源不断地使出各种招式。难道2代变成了白发猎魔人的个人独舞专场秀？不，敌人的刀剑利爪会迅速打断杰洛特的舞蹈表演，他们从不一个接一个上来单打独斗送死，也绝不会在杰洛特露出毫无防护的后背侧翼时视而不见，群殴中的敌人深谙合力夹击之道，他们的乱刀一旦命中就会打断杰洛特的连招攻击，还能让他前仆后仰身体失衡，刀剑斧子什么的挨着擦着就去一大截血，三个杂兵级敌人的包围能打得主角哭爹喊娘，如果再遇上些懂得喷毒放血的狠角色，杰洛特腿脚稍慢就要去西方极乐世界。即使在普通难度下，这些家伙都比任何一款游戏里出现过的敌人更难缠，没人可以否认《王国刺客》的战斗难度达到了游戏史上的一个新巅峰。当然，如果游戏的目的是为寻求不厌其烦的真实，考虑到现实世界里的冷兵器战斗中很少有人能孤身对群敌片叶不沾身，这样变态的设定也许可以称为一次伟大胜利。

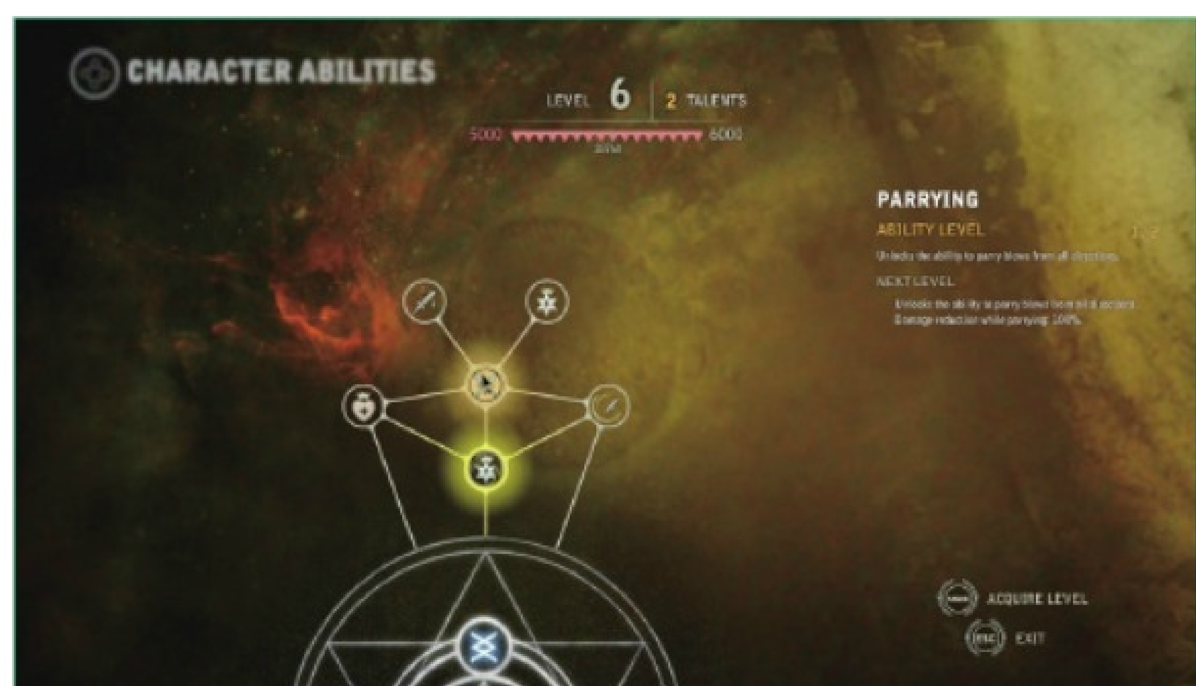
一位风流倜傥的白发狩魔猎人被几个小怪折磨得欲死欲仙，鉴于主角是玩家的自我化身，这样的搞法传出去多少有些丢面子，于是CD Projekt的制作者们给了杰洛特两桩救命法宝：翻滚和格挡。翻滚在1代中已有，空格键加方向键可朝对应方向翻滚，这招适合闪避敌方突刺和劈斩。不幸的是，2代中的地形因素过于复杂，树根墙角的障碍范围远比它们看上去的要大，看似一个滚翻能闪到远处，但一块碎砖或藤条让杰洛特只是原地抱头打个滚而已，抬脸正好迎接敌人当头劈来的利刃。更要命的是敌我角色躯体同样有惊人的阻黏效果，如果被多名敌人团团围住，翻滚闪避更救不了杰洛特，四面八方落下的刀剑很快会让这哥们儿疼得满地乱滚。格挡是2代新增的动作，根据官方解释它是杰洛特在格斗中的主要防御手段，但如果以为按E键横剑挡在身前就能安然无恙，那将是杰洛特惨死前犯下的最后一个错误。《王国刺客》的格挡是一个令人既爱又恨的妖孽，这个技能背后隐藏着许多不为人知的可怕真相，请让笔者为各位一一道来。

首先格挡需要消耗活力，也就是血槽下面那个黄槽，这意味着它要和法印争夺有限的活力资源。活力耗尽则无法举剑格挡，两三记法印爽快放出后，敌人劈面挥来的刀剑杰洛特只能用脸去挡，这是怎样的一种肌肉无力绝症啊？其次格挡有方向性，也就是说格挡只能挡住来自正面的敌方攻击，来自侧面或后背的攻击照样能砍得杰洛特血肉飞溅，这个设定的潜台词是混战中无用。虽然玩家可以通过升级角色技能树弥补这个缺陷，不过初期的那份屈辱艰辛怎一个惨字了得。最后也是最关键的一点：格挡无法完全免疫伤害！即使成功格挡敌方攻击同样会掉血，如此废柴的防御技简直是骇人听闻。好吧，有同学说可以通过升级角色技能树提升格挡效果，最终达到100%免伤。这不是谣言，训练系天赋树中的“格挡”项升满后的确可以格挡来自所有方向进攻，同时还能减免100%伤害。但是请注意，全免伤的格









上左图：拾取物品对距离和角度都有要求

上右图：改良后的角色天赋技能树隐藏了前作中的很多噱头

下左图：有战友的格斗难度不大

下右图：升满格挡技能可以封住所有方向的进攻









上左图：Boss战中出现时下流行的QTE按键游戏

上右图：穿插在主线故事中的卡通风格回忆

下左图：绰号白狼的狩魔猎人杰洛特

下右图：以一对多的结局永远是悲剧

挡仍然要耗费活力，群殴中敌方刁钻密集的攻击几下就会耗尽活力槽，之后杰洛特的肌肉无力症再度发作，群怪狞笑刀剑齐下，一缕冤魂无可奈何又上黄泉路。

《王国刺客》中的格挡也有许多妙处。成功的格挡能震退发动攻击之敌，使其脚步踉跄身形失衡，这时再乘虚而入接连几剑可以削掉对方不少血。通过升级天赋技能树解锁格挡反击技后，如果能在格挡成功的瞬间按下鼠标左键，杰洛特即可发动快速反击给予敌人重创。格挡反击的用意是奖励玩家的敏捷反应，这个设定近年来很流行，但时灵时不灵的格挡毁掉了格挡反击的乐趣。大多数时候，笔者操纵的杰洛特都不得不靠游击战术和卡位Bug来解决超过3个以上的敌人，如果被5个以上的敌人团团围住，那十有八九就是一场好汉双拳难敌众手的悲剧。这种时候1代的老玩家们应该格外怀念昔日的群战模式，挥剑横扫千军万马。群战攻击模式在2代中被取消了吗？没有。这项技能被分拆藏入剑术系天赋树里，如果玩家能撑到20多级应该可以点出，只是本作最高级别上限为35级，每级1点天赋点数，专攻剑术点出群战差不多等于放弃了炼金术和法印系天赋，值不值得全看玩家自己的喜好。格挡的悲剧尤其青睐对那些硬件配置较低的玩家，华丽的图像引擎消耗了太多系统资源，卡顿和滞涩的带来的直接后果就是死亡，不要说什么准确把握时机的完美格挡，前一秒钟杰洛特还在挥剑，后一秒钟已经是请选择是否载入最后进度的阵亡界面。

最后，笔者不得不满怀愤怒地诅咒一下这款游戏的道具系统。从来没有见过这样的拾取设定，菜单小字体更小都算了，凑太近甚至角度不对就无法出现拾取图标，干掉敌人后必须耐心等待片刻，原先尸体所在的位置会出现一坨热乎乎的冒着热气的东西，然后伸手从中摸取战利品。有的怪物会掉落战利品，有的则不会，因此玩家无法确定哪只怪物死后会出现那坨热乎乎的冒着热气的东西。如果战斗发生在杂草丛生的森林里，厮杀过后可怜的杰洛特将只能在草丛和落叶中费力搜寻那坨难以辨认的东西，搞不好会一脚踩在捕兽夹子上。负重上限设定是这场悲剧的高潮，身为狩魔猎人的杰洛特同时也是一位自力更生的炼金师，一位皮匠和铁匠的业余爱好者，他不得不背着沿途收刮来的各种装备、矿石、药草、书籍、零件奔走四方。在某些游戏中，人物角色的负重上限是一种有益于体现真实的游戏设定，但天杀的制作者为什么不给个存储箱？多余的物品要么毁掉，要么卖给商人，可到游戏后期需要各种材料打造高端武器，谁知道现在看着没用的材料以后是否千金难求？显然，《王国刺客》的道具系统以蹂躏玩家为主要设计目的，从技术角度来看它没什么大毛病，但它就是要随时随地恶心人，把饱受格斗系统折磨的玩家继续砸到绝望深渊的更深层。

CD Projekt以全新的格斗系统为《巫师2——王国刺客》设立了一道相当高的准入门槛，跨过这道门槛需要已臻化境的操作技巧，无数次被围殴倒毙的血泪经验，忍辱负重的坚忍不拔，以及必不可少的运气。这道门槛后也许有全然不同的体验和成就感等待着玩家，毕竟安德烈·萨科斯基奇幻小说的名气摆在那里，宏伟大气又不失细腻精致的游戏画面也是有目共睹的事实，更别提游戏中大量少儿不宜内容的诱惑，但笔者非常怀疑有多少玩家最终能抵达这个高度。这是一款神奇的游戏，即便在序章里每场战斗都是一次次充满挫折的折磨，游戏中笔者总感觉自己像一只实验室里的小白鼠，奋力朝着貌似天堂的遥远地平线挣扎前进，直到最终发现这不过是一具华丽的捕鼠夹。P

跑腿与打怪



——闲扯好玩游戏的两个重要因素

■江苏 海参崴渔夫

前言

玩了这么多游戏，有的让你废寝忘食，有的则让你大呼“坑爹”。作为玩家的你，可有想过从入迷到厌烦，这之中有什么区别吗？今天笔者以笔为刀，尝试将游戏解剖开来，取其一二讲一些感受。

以受众面很广的《魔兽世界》为例，你在游戏里主要做些什么事情呢？1.跑腿；2.打怪；3.捡装备分装备穿装备炫装备以及拆装备，为装备感激涕零为装备破口大骂，甚至为装备砸键盘；4.聊天；5.练专业技能，逛拍卖行，交易——之所以把它跟第三点区分开来，是因为我们得注意到，有部分玩家其实是隐藏着的地精，他们早早树立了货币本位的意识，跟为装备奔忙的停留在前商业时代的凡夫俗子不可同日而语。当然，还有第六——发呆。

我没有说任务，也没有说跟NPC互动。因为在WoW里80%的人如果不是为了接任务交任务，谁会去调戏一个NPC——哪怕她的名字叫泰兰德呢？而WoW里的任务，又有80%本质上是指引你到哪儿跑腿到哪儿打怪。WoW里的任务是手段，装备才是目的。这跟单机RPG游戏里装备是手段，做任务完成剧情才是目的，有本质区别。

OK，现在让我们扔掉解剖刀，来求同存异。无论是MMORPG还是单机RPG，无论PC平台还是游戏机平台，包括角色扮演动作冒险等等一系列游戏，从FC上的《超级马里奥》《魂斗罗》，到最新的《孤岛危机2》《龙腾世纪2》，都绕不开两点：跑腿，打怪。

跑腿和打怪构成了一个玩家最基本的游戏体验。所以我认为游戏乐趣的基础，无论如何少不了这两个因素。

打怪篇

◆打小怪要是跟“打点计时器”似的，那就完了

一款游戏的乐趣在什么地方？它和书籍音乐电影一样，本身就可作为艺术、思想、感情的承载体，这方面有深度的游戏作品也不少，这些游戏的剧情画面音乐放在那里就是一种享受。然而，游戏跟传统娱乐艺术载体相比，是直接互动的，所以可操作性，以及操作的技术含量是游戏重要的乐趣来源。

一个玩WoW三年的人和一个玩WoW三个月的人，团队Raid的时候意识也许是两码事，在PvP的时候差距也很明显，但在打小怪做日常的时候有什么区别呢？冲锋撕裂压制，风打震击电箭，基本上大家都是这一套。2005年的时候，WoW的玩家角色不像现在这么强，练级时面对高两级的怪心里就惴惴不安，没装备支持的话面对三五个同级怪就难有生路。后来看某视频，美服一个法师骑马圈怪暴风雪，刺激带感效率高，笔者心里之惊讶——哇，原来《魔兽世界》也可以玩得跟《暗黑破坏神》似的！当然现在这一套貌似也已经程式化了，我不玩法师，不知现在的法师练级时可操作的地方多不多。

我的朋友赵老师在一个月前陪我玩WoW时说："WoW打小怪太无聊了，不像DotA，至少还有个'补刀'的概念"。DotA有一个很大的乐趣就是，杀小兵就杀吧，经验值大家分，但是最后一刀谁打的钱归谁。在初期这是个很有技术含量的事情，因为补刀技术背后，是一整套的理论系统，比如走位、弹道、出手延迟。就这样，补刀这个技术活成了一个很重要的乐趣所在。试想一下没有补刀的DotA，前十几分钟该多无趣啊。

本世纪初期，一款《传奇》红得很彻底，那时候一度打招呼的问句不是天气和食物，而是"你传奇多少级啦"。可是那时候我正忙着玩一系列单机游戏，后来陪朋友玩了一小段时间的《传奇》，不肯继续了，跟朋友说："感觉跟打点计时器似的，枯燥死了。"这话怎么看，都跟一个月前老赵说的话意思很像。

《传奇》和《魔兽世界》都是很经典的网络游戏，也肯定有着很多的技术含量。但对于一个新手玩家而言，在熟悉基本操作之后，是否能有些挑战性的小技巧来让游戏过程不那么重复呢——比如DotA里的补刀，比如《战争机器》里的子弹快速上膛。试问，尤其是对于一个小号而言，按部就班做任务打怪升级是否有意义呢？



并非不会补刀就玩不了DotA，但不会补刀肯定玩不好DotA

我以前在"金色平原"服务器里，几乎所有肯小号自强副本（编者按：指不用大号带，小号下相应等级的副本）的家伙我都认识，因为这些老玩家们实在忍受不了重复跑腿打怪做任务，又觉得代练带刷更无聊（其实我个人认为，代练的出现标志着在网络游戏里传统游戏的价值支撑已经坍塌），这一阶段只有合作打高几级的副本才能让他们游戏时的神经稍微紧张那么一些。而对于很多新玩家来说，他们已经认可代练带刷就是WoW的初期游戏方式——"啊，不带刷也能过副本？"

◆游戏技能是干嘛用的？
——废话，难道不是哪个更强就用哪个么！

提到《暗黑破坏神Ⅱ》，在其资料篇《毁灭之王》出来后，我有时候想到德鲁伊这个角色都觉得兴奋，就因为他的一个技能——"熔岩球"（各个版本翻译可能不同）：召唤出一团岩浆凝成的巨球，向前翻滚，或碾平或推挤所经过的一切生物，遇到碾不动也推不动的就直接爆掉，或者向前翻滚一段时间后，没人理它，它也会爆掉。当然，推碾和爆炸都会造成伤害。



呼啸的熔岩球——呔，熊孩子们，你们可以选择被推倒、被压死或是被炸死！

这是个很有技术含量的技能，当然跟人PK的时候由于速度太慢用不上，但打小怪的时候，怎么选择角度、怎么预估轨迹、怎么让它恰好在一个适当的位置爆炸好爆掉最多人，都是相当有乐趣的活儿。当然，那爆炸的动画也必须妥妥儿的，一如《辐射Ⅱ》，近距离用Bozar扫射的后果，一地的那啥啥啥，真带感！

◆系统上的小技巧

以上都是在拿暴雪的游戏或者相关MOD说事，其实国产游戏里也有不赖的设计，比如《轩辕剑叁外传——天之痕》里的炼妖系统，怎么才能把怪弄到奄奄一息，要死不死的时候好收它，也是个技术活。

《仙剑奇侠传四》的评价很高，但是战斗系统方面笔者感觉却不太爽，觉得宁可延续"仙三"，甚至"仙一""仙二"的风格都好啊。原因一时半会儿也说不出，可能是不用考虑人物行动力高低的问题了吧。总而言之，这些小细节，这些操作性强的技巧，经常能成为一款游戏让人津津乐道的地方。



今天我们回忆起《天之痕》，印象最深的是剧情，可操作性上的小技巧和系统上的很多优点都被自己给掩盖了

跑腿篇

◆跑腿不能没风景，风景不能只是布景

还是说WoW，WoW的交通系统相当完备，当初玩着War3盼着WoW，老想着WoW里一个回城卷要多少钱。后来看到狮鹫角鹰兽，还有飞艇精灵船，激动了老半天。我还曾经怀着探索的欲望，在暴风城到铁炉堡的地铁上

中途跳车，看看甬道里有没有什么有趣的地方，结果只发现了那个进不去的水族馆。

当然，现在WoW里没人会有这兴致了，满地图飞实在太耗时间了。当年没有集合石的时候，从赤脊山跑路去打剃刀沼泽，绝对是个艰巨的大工程。而且让人不爽的是，在狮鹫背上你要么聊天，要么切出去看看网页，当然也可以去解放一下你的膀胱——但是，在大灾变到来之前那山永远是那山，那狗永远是那狗，而且每当你一想到在铁炉堡大熔炉上打铁做螺丝，原地不挪就是好几分钟，就更觉得现在坐在狮鹫背上啥也不做真是罪恶——点卡啊，每秒钟都在流逝的点卡啊！暴雪你敢不敢给工程技能500的玩家一个“地精的迷你铁砧”？（地精商会已经为您办理了航空保险，所以，请用力敲打吧！）

玩家的这种不耐烦，应该和九城网易不肯卖月卡无关。术士和法师总有生意干，实在不能怪玩家没探索冒险精神。现在大家玩WoW都觉得跑腿是个极其烦人的事情，尤其是玩小号。一次又一次地，湖还是那个湖，树还是那棵树，没有任何随机因素可言。暴风城倒是有变化的，2005年我在暴风城潜水，还能看到一骷髅级的鳄鱼，现在却看不到了。WoW没风景吗？显然不是，我到现在都记得2005年某个媒体搞了个艾泽拉斯风景摄影大赛，最后获奖的是《丹莫罗的小路》，我当时也投了个《冬泉谷的雪》。几个月前，我还饶有兴致地在艾萨拉转悠了一圈又一圈，那不同于灰谷紫雾弥漫的红森林，真是我心目中的卡利姆多旅游胜地——当然，艾萨拉也是暴雪在卡利姆多最大的烂尾楼，没有之一。

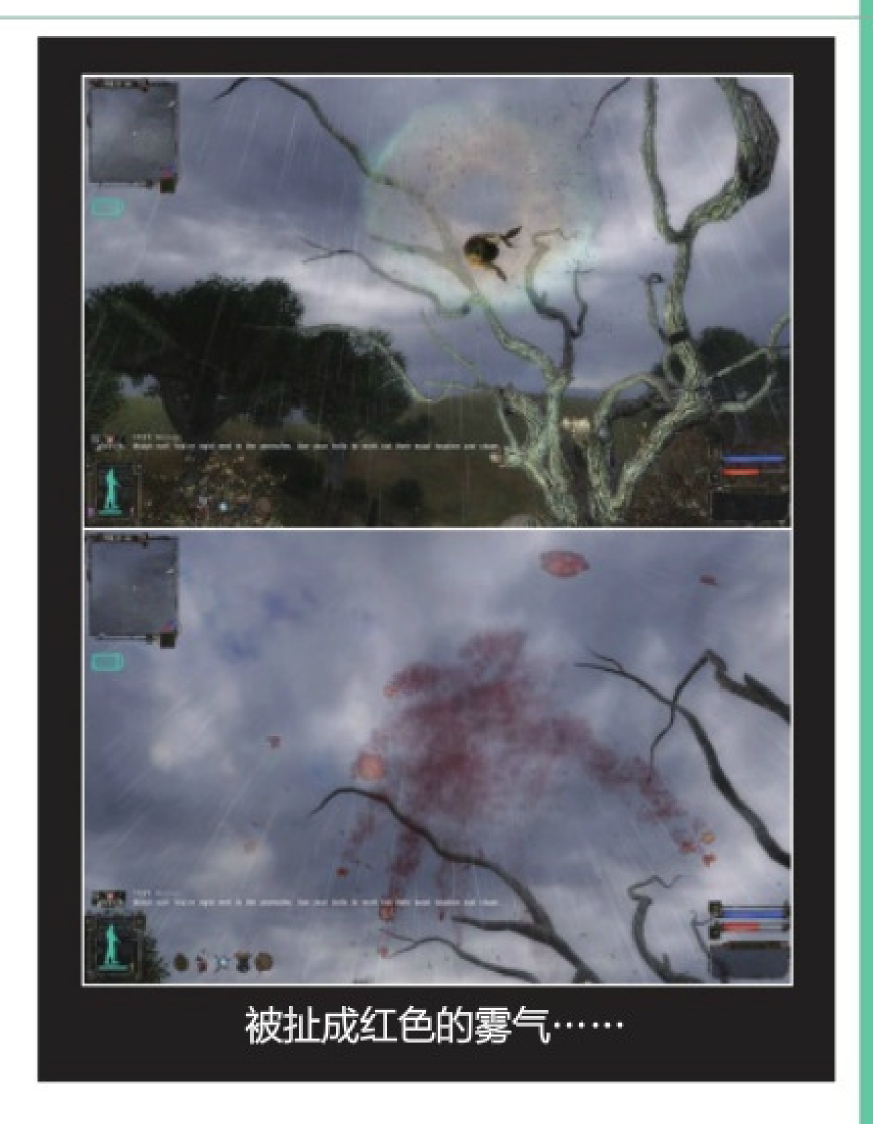
问题在于，风景不错，也仅此而已。哪怕在2006年之后加入了天气系统之后，还是仅此而已。在WoW里，跑腿真是件极其痛苦的事情。这个有没有办法改变呢？

前些日子把《潜行者——普里皮亚季的召唤》通关了，老实说我有点失望，这一作只有3个大地图，旅行时的感觉跟首作《潜行者——切尔诺贝利的阴影》也不太一样。但无论如何，跟WoW相比我宁愿在《潜行者》里跑腿，这也许不是因为利曼斯克或者扬塔的风景比卡利姆多更好的原因。首先，《潜行者》的画面很优秀，X-ray引擎的光影效果极为出色，与《孤岛危机》的Cry Engine引擎相比都不遑多让，也许更真实更身临其境的环境，会让人的功利心稍稍减轻一些吧。其次——环境互动，我认为这才是最重要的因素。想一想，走在WoW的世界里你可能碰到哪些内容？怪，当然他们都有着完全一致的行为模式，稀有精英怪在后期也让人激动不起来；NPC和玩家，友方可能给你个Buff，敌方可能是场肉搏，当然也不乏人兽亲亲抱抱的表情；天上可能会下雨，或者会下雪，还可能有沙尘暴，可是谁在乎呢？只是让你的霜刃豹行走中留下很可爱的一串五瓣梅花而已。


在WoW里，你跟树之间唯一的互动就是“如果名字太长躲在树后面就会被部落（联盟）发现”


红树林的日暮，唔，真美！


这张图截完几十秒钟后，在这角度就看不到这一道道芒辉了


被扯成红色的雾气……

而走在《潜行者》的世界里会碰到什么呢？生物，而且它们存在的目的不是让你揍的，不存在一个进不进入战斗状态的问题；NPC，在这里只要你掏得出枪，所有的NPC都是可以被干掉的；高辐射地区，变异点，在这里你还可能会收获神器。天上有可能下雨，但也很有可能碰上电磁风暴，PSI风暴来临时真是很壮观的风景，但是如果你不就近找一找足够深入的掩体，很难活下来。

我们说的环境互动，就是指有些不确定的因素存在，能让旅途变得有趣一些。《潜行者》这款游戏背景比较特殊，塔可夫斯基上世纪70年代的同名电影里扔螺栓测试或者释放变异点能量的情节，到了游戏里被发扬光大，那永不会扔完的螺栓就是你重要的道具之一。变异点也有很多种，到了《普里皮亚季的召唤》里感觉它们都集中起来了，不像一开始在《切尔诺贝利的阴影》里，刚出据点后看着广阔的荒原和暖暖的夕阳，不禁沿着大路撒丫子奔跑，然后突然发现被卷进了一个风力变异点——我曾经做过一辑截图，讲述一只可怜的豚兽跑进变异点然后被卷上天最后被扯成红色雾气的全过程，一直放在《潜行者》贴吧的精品贴里。

作为一个Stalker，你必须时刻注意听，那盖格计数仪的咯咯咯声是最值得注意的，因为这意味着你靠近了重辐射区。当然最简单的是看屏幕，变得像被雪花干扰的电视荧屏似的就说明你暴露在辐射里已经有段时间了。记得在WoW里，只有喝了酒才有同样有趣的效果。最后我得吐

点槽，把敌人引到变异点里让大自然的伟力来替天行道，是一种很有趣的战术。但是到了《普里皮亚季的召唤》里，我亲眼看着NPC们趟着闪电陷阱毫发无损而过——独乐乐不如众乐乐，只对玩家有效的变异点是多么的寂寞啊！

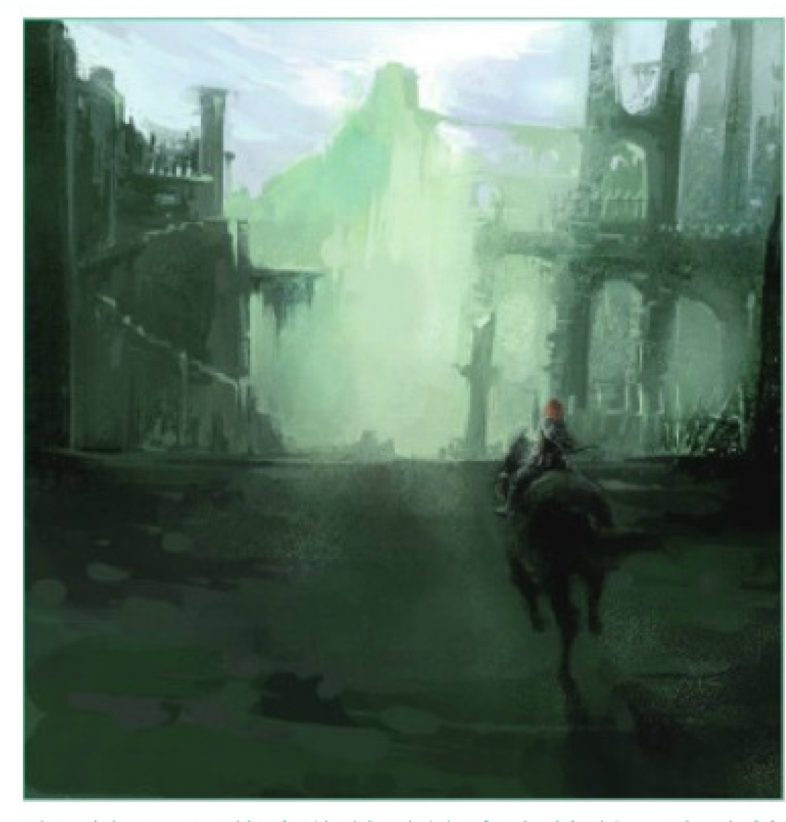
◆点名表扬《旺达与巨像》

谈到跟环境的互动，以及打怪的乐趣，有一款主机平台的游戏不得不提——PS2平台的《旺达与巨像》。用传统眼光来解读的话，这是一款没有小怪只有Boss的游戏。《古墓丽影》里劳拉与环境的互动、解密，其实是就是最重要的游戏过程，但如果一直在爬上爬下寻找机关，难免会比较累，而《旺达与巨像》则做到了一个平衡，虽然寻找巨像的过程充满着种种迷惑。

我有一次逃课去PS2店里玩了一下午《旺达与巨像》，一大半的时间都是骑着马在那个荒凉而广袤的世界里奔驰。找不着巨像，满地图地反复绕，的确是很折磨人的事情，但是至少每次往目的地出发的时候，都充满着好奇和热情。无论是从风景质量，还是从环境互动上来讲，《旺达与巨像》都是精品中的精品。而实际上跟每一个Boss战斗的过程，都是一个环境互动的过程。比如N个Boss都需要我们揪着它的腿毛往上爬，第3个大棒子石像Boss，更是要引诱它砸地板，然后跳上它的棒子再趁机爬到他身上去。


我们能看到主角跟环境跟Boss身体各个不同部位的互动

打Boss的时候需要各种环境互动，比如让可爱的小狮子撞柱子，让沙漠里的大蜘蛛踩喷泉。印象最深的就是那个可恶的海龟Boss，得想方设法爬到它头上然后通过敲击头上的石头控制它前进的方向，最后让它一头撞上水面的亭子。


有时候，那些古代的遗迹会突然以一个建筑群的编制出现在你眼前

可以说，《旺达与巨像》的整个游戏过程都离不开环境互动，而跟Boss的互动也不仅仅是不停放火球或者刀砍斧劈而已。当然，对网络游戏来说这种要求可能有点儿苛责，不过，暴雪的设计师们说要加入环境破坏系统已经不是一天两天了，但直到今天也只是在冬拥湖这些战场里能小打小闹一下。

◆我反复设想，反复期待，却从没得到满足的一个任务机制

最后诟病一句，个人认为WoW一个很大的问题出在任务机制上：任务带动探索，而非探索发现任务。换句话说，除了一些特定的有感叹号的地点，大部分地方无论看起来多么神秘多么有内涵，如果你没接到任务，跑过去也只是能看看，顶多跟不知所谓的怪交交手而已。


是的，你能找到格罗姆·地狱咆哮的墓碑，也能找到阿克蒙德的遗骸。当然，能看见这些大人物的遗迹已经足够让我心生敬仰两股战战了，难不成你还指望铁炉堡探险者协会里的考古学家们说服暴雪给你一个"骸骨发掘者"的成就？

举几个例子，诅咒之地的西南端，黑暗之门的西边，有一个灰蒙蒙的满是精英级恶魔的区域，那里是什么地方，有什么故事？我在那个祭坛上跑上跑下，得不到任何信息。冬泉谷的最南端，跑进去同样是一个满是恶魔的尘埃世界，我怀疑甚至能靠近海加尔山，一窥阿克蒙德的尸骨。但同样的，在那里你什么也做不了，你不能通过探索获得任何有价值的信息，除非接到任务才可能有有限的互动。从这一点上讲，还不如引进一下《使命召唤》中的那种剧情触发模式，好让探索新区域除了获得一些经验以及完善成就系统之外再多一些乐趣。要知道，在普遍使用插件之后，连开地图这个最原始的乐趣都没有了。在这样的情况下，跑腿更加是一种受罪。

因为发现了新地点，所以你获得了一个隐藏任务，并且能了解到一系列有趣的故事——我相信这种任务触发方式也很能激发人的探索欲望——跑腿触发任务，这与现在的任务引导跑腿并不矛盾。

所以，要让跑腿变得有意思，不那么令人难受，我认为如果能让环境尽可能拟真是最好，这个拟真包括画面上的逼真，更包括角色和环境的互动。

结语

当年还在看着16位画面的我们，憧憬着次世代的游戏可以多么多么VR（恩，还是VR这个词最贴切），但十几年过去了，我们发现在大部分游戏里，互动性并没有随着画面技术的提升而提升。甚至，随着资金技术投入对画面等方面的过于偏重，互动性还缩水了。我希望以后能有更多这样的游戏，能让你投入很多时间精力并赞不绝口的游戏，能让你即使是在看到小怪的时候，都能激发出四溢的战斗激情，并在几个小时后还乐此不疲……P



引领战术革新 Dimaga和他的感染虫

■ 甘肃 爱煞朝颜

初章 感染虫的逆袭

细数《星际争霸Ⅱ》（以下简称SC2）自Beta以来改动最多的兵种，既非身怀飞檐走壁之能技，杀人于无形的死神，亦非神族神族攻守之扛鼎，有绝地翻盘之能的哨兵，也不是身处风口浪尖，令虫族玩家为其强而喜，为其削而哀的蟑螂。反倒是鲜有出场，体态臃肿，甚至没有攻击力的虫族魔法单位——感染虫。盘点一下感染虫的“进化史”，它的所有技能，从被诟病为鸡肋的异化作战体重做后被还原，神经寄生从永久到加入时间限制，直至最近的霉菌增生时间变短而伤害增强，感染虫这个“替补”竟成为暴雪改动名单上的“热门”，大大出乎所有人的意料。正是这样一个即使暴雪天天改也难以引起各族玩家注意的兵种，却在今年3月底进行的GSL世界冠军赛上大放异彩，令当今世界第一人族，GSL双冠的IMMvp折戟。这位强悍的虫族高手，便是我们今天的主角——Dimaga。在强手林立的欧洲，Dimaga称得上虫族霸主，鲜有出其右者，而在世界范围内，他先后击败过GSL冠军“水果”和“雀茶”，堪称韩国冠军们的入殓师。

正当全世界的虫族都在韩国联赛的指引下由飞龙毒暴向3矿蟑螂毒暴过渡，以抗衡一浪高过一浪的人族大潮时，Dimaga已然开始了他的“战术革命”。在GSL世界冠军赛团队赛中，一套双基地攀升感染虫科技辅以大量提速狗的打法横空出世，让早已习惯各种甩枪兵，秀空投的人族大感不适。正当 Mvp倾力防守并拖出了大和舰让比赛开始逆转时，意外掉线的小插曲，让感染虫战术的首秀不免有些许遗憾。不过其后中国举办的StarsWar6的比赛中，Dimaga在对抗“美兽王”Lyn时再次祭出了这套绝技并取得胜利，让观众大饱眼福。



Dimaga

第二章 虫族的完美之役

Dimaga与Lyn的比赛在萨尔纳加的洞穴上进行，红色虫族Dimaga出生在地图1点钟位置，对手Lyn的人族出生在对应的7点。一开局人族便将第一个兵营摆在了地图中部，一方面欺骗对手，另一方面方便自己早期的压制。Dimaga谨慎地拉出自己第13个工蜂探向对手，同时第2个宿主飞向基地附近的视野盲区，在看到人族并非进

攻性的双BB开局后，开出2矿并接连放下血池和气矿，期间持续地补充着农民。Lyn象征性地派遣一个枪兵前压后，将兵营飞回基地协助堵口，在主矿位置造下第2个基地，双方在前期都立足于经济，没有选择激进Rush（**图1**）。



图1

Dimaga采集第一个100气提升狗速后并没有停气，而是继续采气并快速提升了2本科技。迅速拥有提速狗让Dimaga牢牢掌控着地图视野，不论是女妖还是运输机都难有机会，不断切入人族分矿的提速狗使人族的发展动向完全处在Dimaga的掌控中（**图2**）。Lyn这边稳妥地补充农民、枪兵，开矿，升级坦克支架井然有序，酝酿着一波凶悍的压制。



图2

Dimaga探到人族是常规的中期压制战术，盘算着人族的进攻时间，在不断补充工蜂的间隙积蓄着小狗。2本完成后，虫族放下感染虫巢，值得注意的是，Dimaga并不是在感染虫巢完成后立刻生产感染虫，而是第一时间点下“病原腺体”科技（提升感染虫的初始魔法）并在该技能升级到1/3时开始出产感染虫，这样，感染虫一出生便拥有75点能量，足够释放一次霉菌增生。感染虫出现在即，Dimaga开始量产小狗并打碎了3矿处及黄金矿处的中立岩石，一只工蜂爬到3矿处放下基地。Lyn一个Scv看到了虫族的扩张举动，Dimaga虽然扩张了分矿，却没有急于补充工蜂，而是继续暴兵，将大部队移动到地图中部，蛰伏在战争迷雾之中。

比赛进行到11分钟，积蓄了4辆坦克及大量枪兵的Lyn压向虫族基地，哪曾想等待他的是一个巨大的陷阱。由于地图中间的通道地势开阔，加上有瞭望塔拓宽视野，所以进攻的人族绝大多数取道于此（**图3A**）。这座瞭望塔一直处于虫族的掌控中，意味着人族的动向完全暴露在虫族眼下，而Lyn只有杀死这只小狗，才能获得瞭望塔的视野，就在Lyn展开攻击的一瞬，Dimaga海量的小狗从黑暗中涌出，人族惊讶未褪，已被感染虫两个华丽的霉菌增生束缚得动弹不能，转瞬即全军覆灭（**图3B**）。

Dimaga一场伏击一举奠定优势，提速狗冲进人族2矿一番杀戮，怎奈人族3个兵营援军源源不断，被挡了回来。

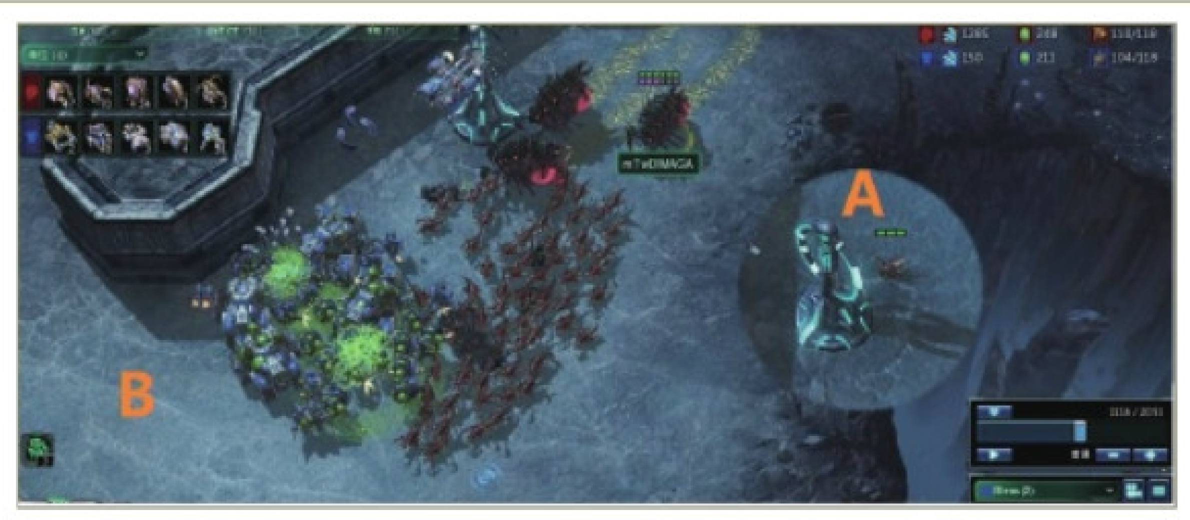


图3

但在那场伏击战爆发之时，Dimaga刷出几轮农民，3矿满运作，稍后又提升了3本科技，依然在各个方面占据主动。Lyn兵力难与虫族抗衡正面，转念动起了空投的主意，初次成效显著，让虫族主矿瘫痪许久，兜了一圈回来后看到此番图景，顿时打消了继续空投的念想（**图4所示，A为左翼3矿、B为主矿**）。



图4

Lyn在落入劣势后，打得格外谨慎，通过坦克纵深一步步扩张出来，并在黄金矿处拍下3矿，部队中也加入幽灵特务针对虫族大量的感染虫。Dimaga于地图中部扩张出4矿，人口直逼200，在数头雷兽加入后，发动了第一波进攻。战斗在人族的黄金矿爆发，感染虫一把霉菌增生定住了人族突前的MM部队，后者随后被雷兽“收割”。但Lyn毫不示弱，抓住感染虫聚堆的破绽一个EMP震掉了几乎全部感染虫的能量，没有了“定身术”，Dimaga纵有雷神小狗，对人族的坦克纵深也表示力不从心，只能撤了回去。

由于缺少飞龙的侧翼突袭，Lyn改变了自己的部队构成，削减了MM部队转而生产大量坦克并取得了不错的效果，先是在3矿处挡下了虫族的倾力一击，又在前压时击退了Dimaga的另一波进攻。人族摆出一字长蛇坦克阵，拉开纵深，又有MM机动部队充当人墙兼顾输出，正面几乎无懈可击。Dimaga眼见坦克阵逐渐逼近自己，脑海又生一计。他先是示敌以弱，将部队分为两股，把4个雷兽和少量小狗藏在上方，让Lyn的雷达只看到自己剩余的兵力，同时以自己的黄金矿基地为诱饵，吸引Lyn的机动部队来攻（**图5**）。

Lyn果然上当，拉出大队MM突前攻击虫族基地，就



图5

在基地被打掉的一瞬间，Dimaga发动了突袭。4头雷兽从人族MM小队的后方直切人族坦克心脏处，待人族发觉不妙想要回救时，一把霉菌增生定住了大量枪兵。随即大量的小狗和雷兽包上，突进的雷兽吸收了坦克几乎全部的火力，让后方小狗得以安全地输出，撕碎人族最后的希望。此后Lyn虽然依仗坦克挡住了这轮进攻，但元气大伤，不久后便在Dimaga近于表演的空投雷兽中打出GG。Dimaga Win！

此场比赛堪称Dimaga感染虫战术的教学篇，其关键点如下：1，双矿开局，能在中期爆出足够的兵力挡住人族的前压的同时保证自己的科技一直领先对手；2，视野控制，Dimaga控制了大半张地图，对人族部队的动向了如指掌，因而才能有第一次完美的伏击战；3，补充地堡防守资源点，通过感染虫限制人族，让己方的提速狗能顺利实现包夹，后期雷兽的加入，使得此套阵容正面能力极其凶悍。但由于感染虫和雷兽都会消耗大量的气体资源，占用了虫族用于生产飞龙的瓦斯，所以防范空投的任务便由大量地堡但当；4，Dimaga个人对战术、心理的过人理解，一场比赛，两位高手，三次伏击，让Lyn措手不及，看客拍案叫绝。

第三章 虫王遇“刺”

Dimaga的感染虫战术现身仅仅一个月，人族的战术也出现了重大变化。在ESL上，虫王遭遇到前著名魔兽选手，有“芬兰刺客”之称的Satiini，后者打出一套针对性极高的战术，让Dimaga饮恨战场。

比赛在“破碎的神庙”上拉开，红色虫族Dimaga出生在地图12点钟，对手Satiini坐落在3点（**图6**）。虫王延续上盘的双基地开局，人族在正统单兵营开局之上出现变招，早早地拉出两个Scv奔向虫族分矿，同时家里新生产出的枪兵源源不断地赶来。抵达虫族主分矿路口后，Satiini贴着高地边缘拍下一个地堡，一个枪兵走进地堡与高地形成的间隙，再用一个Scv断后，形成一个进攻建筑学！Dimaga虽然早早地拖下工蜂防御，但直到损失3个工蜂，也没能摸到那个枪兵……Dimaga临危不乱，操作一个工蜂不断攻击修建地堡的人族农民，终于在地堡即将完成时将其击杀（**图7A**）。Scv的意外身亡打乱了Satiini的计划，只得让保护枪兵的农民继续修建地堡，虫王趁此将农民分为两拨，分别击杀掉两个枪兵（**图7B**）。



图6



图7

虽然解决了2个机枪，但人族的地堡已然竣工，后续的机枪进入地堡，构筑起一道前线阵地。仅剩的Scv也没闲着，在虫族的坡口再放下一个地堡，表面上这个地堡和路口间有很大空隙，实则是不能通过单位的，无疑大大增加了虫族主基地援军攻击地堡的难度。这一举动被虫族发现，拉出小狗击杀了那个原本贫血的农民。Dimaga将农民拖到分矿采水晶后，心生一计，操作一个女王利用视野白打地堡（**图8A、B**）。Satiini毫不含糊，分出一个枪兵上坡开视野，同时细腻地利用地堡点掉了追击机枪的小狗。之前白打地堡的女王转瞬间处于4个机枪的火力之下，化为一滩血水（**图8C**）。



图8

终于在积攒了足够的小狗后，Dimaga冲出基地攻击地堡。Satiini眼疾手快，4个枪兵放弃选择跑路，不过最终还是被完成提速的小狗半途追上，英勇就义。虽然暂时化解了危机，但Dimaga经济遭受重创，还损失了关键的女王。反观人族的发展可谓欣欣向荣，分矿、重工、机场一个不落，还升级了蓝火科技。运输机载着4辆蓝火火车来到虫族基地时，Dimaga只有一个女王及大量提速狗，被击杀了大量工蜂，收获颇丰的火车乘着运输机从容离开，留下一地狼藉（**图9A、B**）。随后，这架运输机又将恶徒投在了虫族新扩张的3矿，又一幕惨剧（**图9C**）。



图9

Dimaga之前在分矿处补下2个地堡，防范可能到来的骚扰，但人族空投蓝火火车着实出乎意料，损失了大量工蜂，局面越发不利。好在虫王亡羊补牢，用后虫放下一个菌毯瘤（**图10A**），当Satiini再次赶来骚扰时，适时出现的感染虫一个霉菌增生定住枪兵和运输机，并操作女王点杀运输机，同时小狗借着菌毯的速度提成迅速包上，全歼来



图10

犯之敌（图10B）。

正当Dimaga为应对不断出现的空投骚扰而苦恼时，人族已经转型出MM加坦克的部队，并趁机在5点的黄金矿完成扩张，形成2平矿加1黄金矿打打3平矿的经济优势。在自己的坦克初具规模后，人族率先发难，挥军取道10点钟出，杀奔虫族3矿，人族凭借地形之利，两面环水一面靠山（中立岩石），架开纵深坐等Dimaga来冲。Dimaga陷入两难的局面，两个进攻方向都必须要从正面冲击人族的坦克阵，思虑再三，虫王选择了下方较为开阔的路口发动攻击。

由于前番接触大大制约了虫族的发展，两军交战之初，人口差距高达40，待小狗冲进坦克阵，这个差距已经拉大到了近70。不过感染虫再次体现出巨大威力，三次精彩的神经寄生让人族的3架坦克临阵倒戈，向聚成一团的枪兵开火，局势瞬间逆转。人族坐拥4矿，Dimaga已经在经济和兵力均落于下风，好在雷兽及时加入部队，极大增强了虫群的战斗力。

人族在积蓄大量部队后，再次涌向虫族基地，对于雷兽恐怖的正面作战能力，强如Satiini兄也要忌惮三分，所以他并没有选择在某个路口与虫族决战，而是选择了绝佳的布阵位置——虫族主矿高地下方。为表达与暴雪地图作者的知音之好，Satiini甚至将两部坦克投在了一块孤立的高地上。一切就绪后，人族用运输机将大队MM运往虫族主矿，仗着高地下方坦克掩护，竟追着Dimaga的雷兽跑。此时虫族的部队由小狗、雷兽、感染虫构成，即使定住了人族的运输机，也没有单位敢上前点掉他们，于是Dimaga忍着追击自己的少量MM部队，聚集主力冲击高地下方林立的坦克阵。

凭借雷兽强大的正面能力，Dimaga打赢了这次攻防战，并一路追到了人族3矿处。但已然是强弩之末，再次冲击人族新构筑起的阵地时，原本损血严重的雷兽大军被全歼。最终，当Satiini再次应用蛙跳战术进攻虫族主矿时，Dimaga打出GG，饮恨败北。

这场比赛体现了近两个月时间里人族玩家对Dimaga式的感染虫战术所做的针对性进化：1，针对的双矿开局的“进攻建筑学”，不给虫族在前期疯狂补经济的机会；2，利用感染虫机动性不足及虫族大量小狗的部队构成的短板，利用蓝火火车骚扰牵制，同时配合运输机多线打击；3，避免与雷兽在开阔地接触，利用地形形成的天然保护压制虫族，并利用经济优势，凭借强大的坦克阵不断消耗虫族。在无所不在的针对之下，没有继续进化战术的虫王Dimaga被“刺客”Satiini击杀也是必然之势。

第四章 全能的感染虫

Dimaga倒下了，并不意味着感染虫战术走到了尽头，单从感染虫的技能看，它尚有着巨大的发掘空间。一个被充分利用的感染虫，能在进攻、防守、骚扰等各个环节给予对手以重创。首先，感染虫两次霉菌增生便能消灭大队农民，加之其埋地特性，在激烈的交战之余，出现在对手矿区的感染虫势必能带给对方以“惊喜”（图11A、B）。另外，霉菌增生的定身效果，使得虫族对付起火车、凤凰这样的高速单位时更加轻松（图11C）。此外，霉菌增



图11

生能在短时间内将大量枪兵杀伤至黑血，两个增生便可让前压的机枪小队血本无归（图12A），配合飞龙的溅射效果更加佳（图12B）。



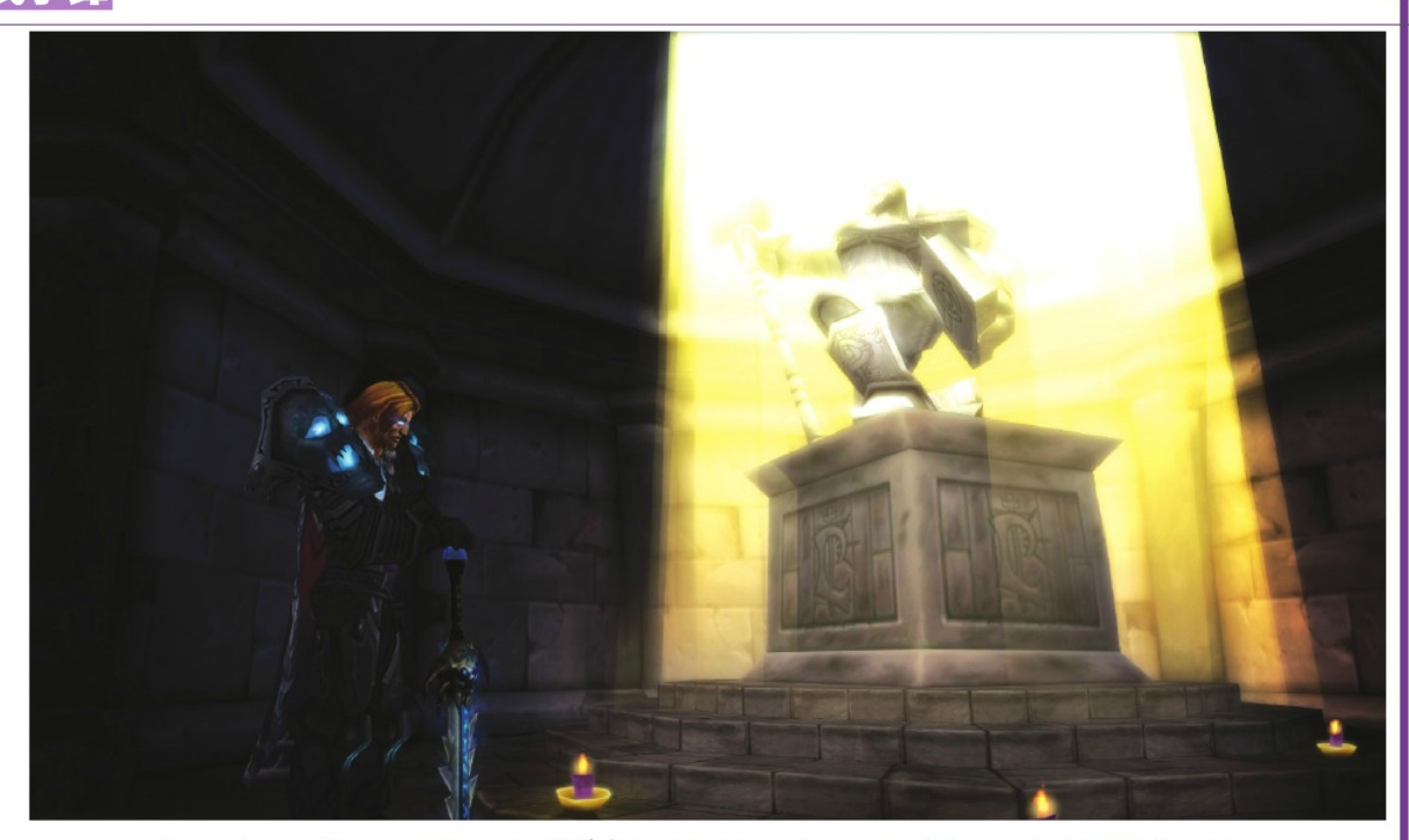
图12

最后，感染虫被“盛赞”为鸡肋的异化作战体技能还能有效克制人族的坦克阵，由于人族坦克分批架开，使得其相互间的溅射也更加严重，而释放异化作战体并不需要感染虫钻上地面看准人族坦克密集处扔下异化机枪兵（图13A、B），或是更加邪恶地往机枪兵堆里丢异化枪兵（图13C）。利用坦克的溅射杀伤对手的单位。可以看到即使是Mvp这样的强力人族也被此招打了个措手不及，损失了大量单位。



图13

你厌倦单调地飞龙打机枪了吗？你讨厌自己的毒暴被人族各种甩吗？像Dimaga一样，以微笑迎接每一次挑战，为自己的每一次胜利呐喊，用自己的战术击溃每一个对手吧！或许SC2的技战术某天会走到尽头，但在那之前，请不要停止探索的脚步！P



以心理学的视角解读——《魔兽世界》为何流行

■湖北 远雨筏

如果说“传奇”开创了网络游戏在中国的的第一个传奇，那么《魔兽世界》则有可能是网络游戏史上的巅峰，只有被模仿，从未被超越。究竟有什么样的魔力使得一款网络游戏历经10年时间，在不少喊着堪比“魔兽”、超越“魔兽”的新游宣传口号中，仍然吸引着无数的狂热者拥入艾泽拉斯大陆。本文试从心理学的角度对《魔兽世界》的流行进行解读。

首先，MMORPG元素是构建在一个虚拟的世界之上的，相比真实世界，这个虚拟世界足够简单和直接，游戏角色往往带有超现实的能力，并且所有一切都可以通过数据乃至形象表现出来：一日三餐只需要要法师随手一搓就可以轻松解决，一扇传送门就可以随时随地到达大洋彼岸……玩家需要做的，只是尽可能的表现得像个英雄，而抛去玩家的不同，游戏角色的一切都可以通过等级、装备等数据显现出来。

无论承认与否，这就是现今大多数角色扮演类游戏吸引玩家的秘诀，即便大多数玩家并没有清醒地意识到：足够简单、直接、形象化的世界，加上各式各样超能力，极大地满足玩家的控制感，而这恰好是纷繁复杂、现实骨感的真实世界所稀缺的——同样也是《哈利·波特》系列大卖特卖、网络小说风起云涌的原因。

秘诀是每个游戏开发者都知道的，如同“公共版”的太祖长拳，普通人打出来是花拳绣腿，但萧峰使出来就虎虎生威。相比其他网络游戏，“魔兽”对于虚拟世界的建构更加成功，更容易使玩家在游戏过程中体验到更高程度的代入感，进而对游戏角色的成长和经历有更深切的认同，最后影响到对游戏的喜爱甚至沉迷。这恰恰是其他很多游戏做不到的——不仅是态度问题，更是能力问题。粗略的说，玩家对“魔兽”更高的代入感来主要自两个方面：线上和线下。首先，线上的“魔兽”拥有一个宏大、完整但同时也充满细节的故事背景，每一个常见的NPC都是有故事的人，每一个种族都是历史洪流中蹒跚过来的，不像某些游戏寥寥几百字拼凑一个苍白枯燥的背景说明，或无中生有来一些莫名奇妙的游戏元素。而对于“魔兽”本身的游戏内容而言，小到慢腾腾行走的速度、现实时间的一致性、天气的变化（很怀念当初玩小号时在提瑞斯法林地那里下着淅沥小雨的场景）、武器装备的外观和来历等等，大到与游戏任务相关的一个接一个丰满的任务形象、或感人或热血的故事，以及游戏地图里迥异的地貌特征等，无不处处体现出细节二字。其次，线下而言，从暴雪到玩

家围绕着“魔兽”有着太多的互动：厚厚的《魔兽世界》官方小说以及不少的同人小说，暴雪的各式各样可爱的玩偶、霜之哀伤、游戏迷们自制的泥人、陶人，数不清有关“魔兽”的漫画、视频乃至颇有影响类似于《我爱哀木涕》《网瘾战争》电影，很少有什么MMOPPG能够有这么大影响力。正是“魔兽”里无数的细节和线下丰富多彩的互动，使“魔兽”不仅仅是一款0和1组成的游戏，甚至在不少WoWer心中，艾泽拉斯大陆存在于这个宇宙中某个角落。

第二点，在控制感的基础上，对游戏行为的强化是保持游戏长久吸引力的不二法诀。强化是行为塑造里一个非常重要的概念，是指伴随于行为之后有助于该行为重复出现而进行的奖赏过程，它包括正强化和负强化，正强化伴随行为得到奖励，从而使行为发生概率增加，这里的奖励就是正强化物；负强化是指伴随行后，排除和避免某种不愉快的刺激和情景。显然，MMORPG里，主要用到正强化，最简单、最普遍的正强化就是做任务、杀死怪物得到经验和物品奖励，这是几乎所有MMOPRG游戏的主旋律或者说解不开的魔咒。

一个MMORPG游戏，从头到尾离不开杀怪、任务、PK（竞技），玩家不是做这些事、就是在做这些事的路上，所不同的是杀什么怪、怎么杀怪、怎么PK，而武器、装备、物品、等级、技巧说到底是为其服务。某种程度上、类似“魔兽”的游戏就是一个对杀怪、任务、PK持续的强化链。保证游戏的耐玩性就是争取这条强化链不中断，而不是像泡菜游戏那样，Kill more and more，然后等级封顶、装备到头，无聊的日子也就来了。当初我第一次玩“魔兽”好不容易升到60，以为终于修成正果，结果队里的某“高手”一句“60级，《魔兽世界》才刚刚开始”，把我彻底打回原形。

而保持强化链持续不中断，说穿了也简单：让强化物投玩家所好、强化过程趣味多彩。先说强化物，在网络游戏里，不外乎武器装备、物品和等级。当玩家第一次进游戏开始，杀怪做任务等得到的任何奖励必须让玩家认为值得，并更加期待下次的强化，否则强化链就会弱化直到断裂，玩家抛弃游戏。最常见的强化过程就是做任务、杀同级左右怪物往往得到高本身级数不多的物品，虽然暂时不能用，但给玩家触手可及的期待、继续游戏。

投玩家所好，亦即玩家认为“值”，所以，强化物的好坏就是一难题，太坏太好都会降低玩家对游戏的潜在评价。太坏的强化物，比如外形上的偷工减料，美工拙劣、低级和高级装备除了数据和光晕就没差别，没新鲜感；太过普及，人手一把，大街货没独特性（某些游戏里，角色除了名字不一样，其他都一个模子）；太好的强化物，玩家不需要耗费太大的精力却能得到顶尖的奖励，虽然能让玩家当时很兴奋，但不利于游戏细水长流，几个技能就横扫八荒六合，没挑战没刺激，容易审美疲软；升级太过容易，封顶级数是复杂的两位数甚至能上百，降低了升级的成就感还失去了等级存在的意义……和玩单机开作弊器一样，无敌通关后就天下一片寂寞。

总之，强化物的选择在于平衡和时机，它是一个踮起脚来才能摘到的可口苹果，而且苹果要大小适中。太大了，玩家被喂饱了不想吃了不说，还会对其他更小的苹果失去兴趣；太小了瞧不上，大不了换棵苹果树，反正树多得是。相对而言，“魔兽”在这点上做得比较优秀，尤其是和国内游戏比：以最吸引目光的武器为例，先不谈美观，美观是审美喜好问题，萝卜白菜各有所爱，仅“魔兽”里武器外型，游戏里很少有重样的，而且名称、解说也很详细和人









世界各地喜欢《魔兽世界》的玩家创作的各种风格的同人作品

性，这更好“欺骗”玩家：这是真的武器而不是数据。国内就恰恰相反，好像十八般武器就只有十八个名字似的，然后名字下面就是一排可怜的数据，难道游戏制作者的想像力真那么差，不见得。理想的强化链是螺旋式的上升结构，架构没有变，变的只是形式。

再说强化过程，玩家在游戏过程中、杀怪做任务PK，最好有趣并且选择多样。这很好理解，但不好做。国内很多游戏要么是犯了为杀怪而杀怪的韩流病，这不多说；要么就像患了数据迟钝，一些游戏里，一个简单的任务就是杀100只鸡、杀200只狼，一个任务链下来，成了屠宰工了。我印象最深刻的是玩某个网游时，一个接一个杀250只虎、狼、蛇、豹任务，真不知道究竟是谁把谁当二百五了。



在网上号称最“烂”网游的《岛屿Online》，光看头像就够雷……

同样，“魔兽”在强化过程中看得出游戏背后的精细工作：以任务系统为例，“魔兽”里任务类型多样（杀怪、送信、取物、找人、收集等，这点现已大众化了）；任务难度适中，不会让你去杀数百只怪物的，且选择很多；任务相对有些意思，即使不看任务文本，也能大概知道剧情；怪物模型多样，不会10级的怪物摇身一变就进化成50级精英，连妆都不化。

第三点，归属和认同感的获得，诚然，如果按照马斯洛的需求层次理论，除了生理需要外，网络游戏或多或少在其他几层需要可以体现。但网络游戏的一大特色就是游戏本身就是一个玩家交流的社区，归属和认同的需要在网络游戏中无限放大，加上网络游戏的主流群体是青少年，本身对被认同感更为敏感，在游戏中，一个虚拟的游戏角色能很容易融入到一个群体中，并感觉“大家”都是一样的的体验。这种归属和认同的需要，反映到现实中，不难看到性格孤僻但却能融入游戏的例子，也很容易观察到游戏常常是个体发展到小团体，尤其是在大学校园，某款网络游戏可能是从一个人开始扩展到一个寝室或者几个寝室。

而归属感和认同感的获得取决于这款游戏的对玩家的团体凝聚力，但极少有游戏能够像“魔兽”一样，能够让玩家以身为WoWer而自豪。有人可能说不是还有CSer么，但CS是一款竞技游戏，从本质上和“魔兽”不能比较。“魔兽”能做到这些，必然离不开游戏的整体品质以及宣传营销，但在这仅谈“魔兽”游戏本身独特的设置对玩家凝聚力影响。

首先，副本的设置是一大原因，虽然副本不是“魔兽”首创，但被“魔兽”发扬广大，国内不少游戏现在都有副本的设置，但画虎类犬，某些国产武侠网游的副本立意结合武侠文化确有创新，但Bug、漏洞漫天飞，结果玩家可以无视关卡设置，直奔Boss，实乃斩首行为典范。

而“魔兽”的副本设置秘诀就是“难度的平衡”和“职业的搭配”，游戏副本玩家终会通过，但绝对不让你就这么便宜地过了（虽然这么说有点不符合现在的碾压时代，但对于不是速刷起来、一步一步自己走过来的玩家而言的确如此，同时在此为“魔兽”现在这样的风气默哀）。而职业搭配使得玩家在副本过程中都有自己的不同的责任，不能轻易被取代。这正好符合心理学里对团体凝聚力的部分解释：当团体成员具有荣耀感和荣誉感，并有外部压力的情况下，最容易形成高度的凝聚力。


公会存在的意义到底是什么，玩家们各有各的说法

不同某些游戏里呆板、过于简单的的副本设置，“魔兽”给游戏小团体（组队或公会）一个有压力、有挑战、类型多样的副本环境，并且进入副本里面玩家每个人都有不可替代的作用，然后一起经历困难甚至团灭，最终战胜副本里的Boss，并得到强化奖励。这中间每个步骤的最终结果才能生产出一批批WoWer。

其次，“魔兽”高度的归属感来自于玩家交流的频繁度和深度。“魔兽”玩家在游戏里不仅谈论关于游戏的事情，还有更多生活上的大事小事，“魔兽”已不再仅是一个游戏平台，也更像一个交友社区，与玩家的现实生活产生了千丝万缕的联系。做到这一点，可谓一饮一啄，莫非前定。由于“魔兽”副本的难度，导致玩家光靠打字不能解决问题，逐渐发展到Team speak、YY等团队语音工具，线上线下的语音交流相比单独游戏内的文字交流，自然不是同一个效果。

作为一个“魔兽”的中国玩家，曾迷恋过一段时间的“魔兽”，也曾开玩笑说，玩过“魔兽”后，一般的RPG游戏都看不上眼。在这里，我只是从一个玩家的角度用心理学上的常识来分析下“魔兽”的流行，以娱感兴趣的朋友，而不是吹嘘“魔兽”究竟多棒，国产网游究竟有多水。但对于这款游戏本身而言，也不是意味着完美无憾，尤其是针对中国玩家而言，真想说声爱你也不那么容易，一如电影《唐伯虎点秋香》里所言，美女不是看出来的，是比出来的，现在玩网络游戏感觉是歪瓜里挑裂枣，没有最烂，只有更烂。对于游戏玩家而言，如此推崇一款游戏，与其说游戏做得好，不如说玩家更悲哀。P



浅谈动作网游的融合与发展

■四川 忧郁滴丢丢

如今诸如“跨界”“融合”在很多领域都是热词，游戏领域也不例外。网游自从诞生后就和单机游戏分道扬镳，各自在各自的道路上独立发展。放眼全球，能同时推出品质杰出的单机游戏和网络游戏的厂商也仅有暴雪一家而已。

但分开是真，毫无联系却是假，两者其实也在暗地里眉来眼去、藕断丝连。何出此言？且听我慢慢道来。

一、浅谈游戏界的融合

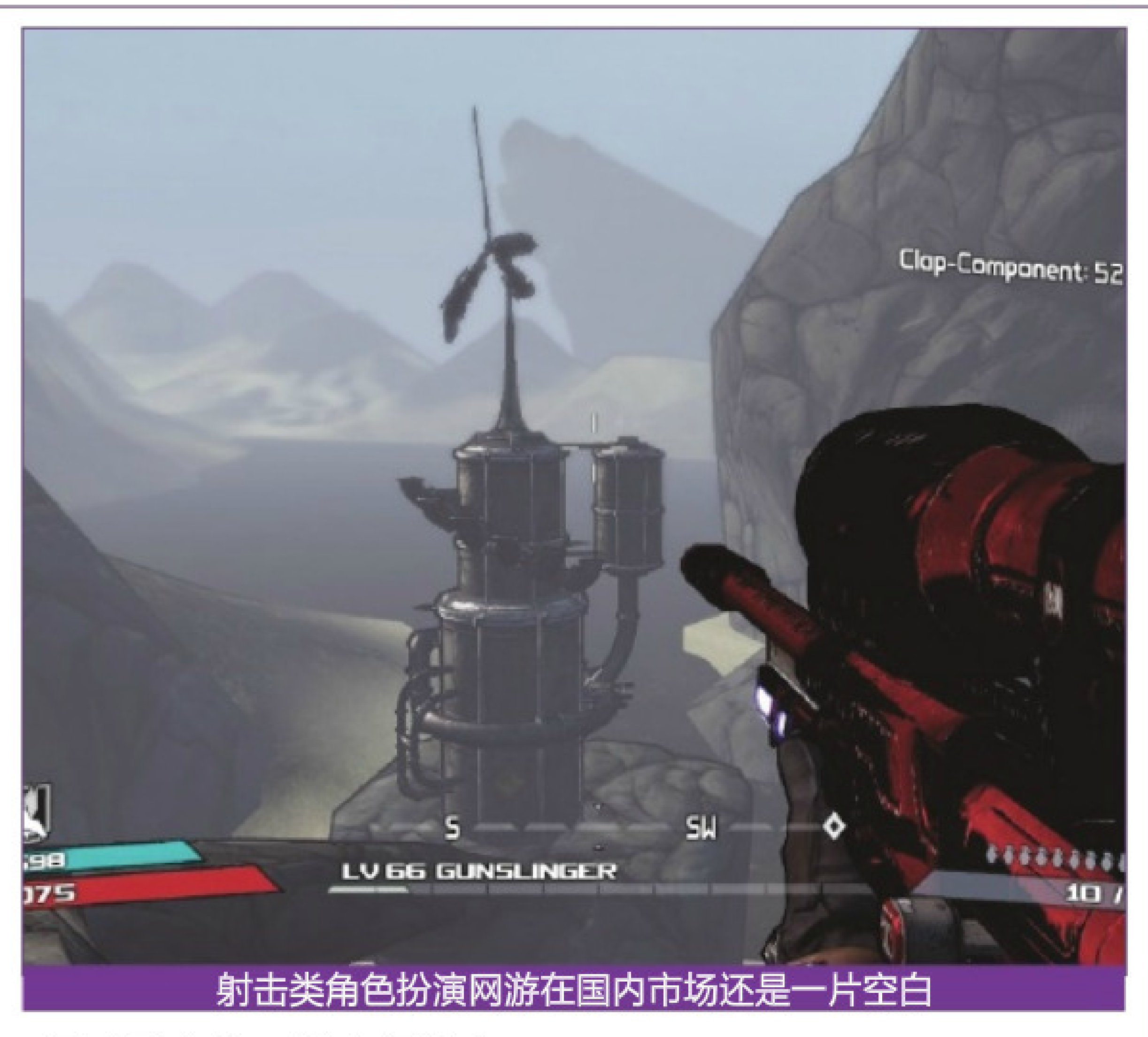
单机就不多说了，现在的单机都或多或少有些网络服务，比如联机对战、合作闯关、成就纪录等等，或强大或孱弱，反正单机中加入越来越多的网络服务这是一个趋势。

再说网游，自从暴雪推出《魔兽世界》后，副本就一直是网游厂商炒作的重点，究竟“副本”二字魔力何在？拿某位业界人士的话来说就是“网游单机化”，说直接点就是在网游中提供给玩家比拟单机游戏的体验。副本是相对野外地图（公共地图）而言的，副本独立于野外地图，将副本参与者从整个“世界”剥离出来，因此游戏设计者完全可以把副本想成单机游戏中的一个独立关卡来设计，各种大胆的设想可以在这里实现，并且不必太多考虑对整个“世界”影响，因为即便没有这个副本也能构成完整的世界，这样自然能大大增强游戏的挑战性和趣味性。当然，为了装备，一个副本连刷个几十上百次在网游中也司空见惯，对于很多厂商与玩家来说，不管精工细作或是粗制滥造的副本，不过也只是为刷装备指引一个方向而已……

当然，游戏之间的融合是多方面的，既有单机与网游之间的融合，还有不同类型游戏之间的融合。其实游戏界本来就有许多游戏类型的界定含糊不清，因为我们习以为常的分类方式就不是很准确。单机界最成功的融合案例应属《侠盗猎车手》系列。它是个什么样的游戏？动作、RPG、第三人称射击，还是赛车游戏？应该说这是个你怎么玩就怎么样的游戏。

还有《QQ飞车》，曾经是赛车类游戏，但现在又是舞蹈音乐类游戏，它到底属于哪类呢？赛车舞蹈网游、社交网游？社交网游也不妥，因为网游本身就是以社交为依托的啊。当然《QQ飞车》说不上融合，那只是把两个不同类型的游戏机械地组合在一起，是优是劣这里不做深究。

再来看一个游戏，《无主之地》，这个游戏要归类，应该算是第一人称射击角色扮演游戏（FPS-RPG）。此游戏拥有离奇的故事情节、独具特色的画风、不错的射击手感，更有一套几乎是从网游里搬过来并稍作改造的游戏系统，这些种种因素都让它成为一个融合的成功范例。FPS技术流能体会到一枪爆头的快感，RPG爱好者能沉下去体验潘多拉星球别样的风情，成就党可以在里面刷各式各样的成就，收集狂能在里面收集各种或强大或奇特的武器，就算是茶余饭后在这个游戏里刷刷怪也是不错的消遣选择……当然最重要的还是足以证明这些事的销量。但个人认为，这个游戏对于网游厂商有更大的启示，因为它昭



射击类角色扮演网游在国内市场还是一片空白

示这更大的一片市场空白。

众所周知，国内的FPS网游全是强调竞技为主的，几乎不具备任何RPG特点，国外的单机厂商都大胆做出了尝试，把RPG做成FPS的形式，国内为何就没人去尝试一下？

然后再说ARPG（动作角色扮演游戏），它可以分为两派——日式和美式。日式ARPG以“伊苏”“塞尔达传说”等为代表，更强调操作的爽快感和故事情节的描述，相对游戏世界的刻画要单薄很多；美式ARPG以“上古卷轴”“暗黑破坏神”等为代表，则更注重角色养成和对游戏世界的刻画（其实国内玩家还是不大把一些早期的美式ARPG当成动作游戏，因为操作性比早年街机、PS上玩的动作游戏差距也太大了……）。

由于中国与韩国的网游最早是从“暗黑破坏神”为雏形改造而来的，因此中国的非回合制MMORPG一开始就打上了美式ARPG的烙印。而现在这个类型的游戏早已遍布各种题材，但高举民族大旗的武侠题材却难有大的突破，再加上有代表了魔幻网游巅峰难以超越的WoW——可以说传统MMORPG留给后来人的路已经非常狭窄了。

正是在这种背景下，DNF（地下城与勇士）的出现才让人想起以前被网游厂商遗忘在角落里的日式ARPG、难道爽快的操作模式会与角色养成、故事描述、世界刻画产生矛盾？一款拥有爽快操作方式的ARPG就一定没有深度？

单机厂商早已经意识到这点，像《两个世界》《上古卷轴4》《神鬼寓言》都比较好地把爽快的操作与RPG的各种要素融合在一起，相对其他许多欧美RPG艰涩难懂的战斗系统和蹩脚的操作，你觉得是进步还是退步呢？网游厂商虽然总是慢上几拍，但好歹也意识到这点并付诸行动了，因此才有现在动作网游逐渐崛起的局面。

二、动作网游的崛起

国产网游经历了这么多年，每一段时期都有一个作为噱头来炒作的热词。从国战跨服PK爆装备，到次时代真3D真免费副本网游再到2D次时代“魔兽Like”网游。时间迅速转到了21世纪的第二个10年，这次炒作的噱头就落到了“动作”二字上。

可以说真正将中国网游带入动作时代是DNF。DNF凭借其不俗的游戏品质加上腾讯强大的平台号召力，成为了中国动作网游的真正拓荒者。特别是那些接触第一个网游就是DNF的玩家，他们对“动作”二字极为执着，甚至有着时下极为泛滥的偏执和优越感。传统MMORPG即便品质如《魔兽世界》，也难入他们的法眼。可以说DNF类游戏里，是操作王道而不是装备至上。这并不是中国玩家思想的进步，而只是理念的回归。早年混迹在街机厅的玩家肯定熟知，在街机厅里只有技术能让你玩得更久，让你不惧玩家的挑战，让你获得众人的钦佩，而通过包机通关的“人民币玩家”则只会得到老板的巴结和伙伴的藐视。

在DNF以前，国内已经有好几款动作网游了，都未取得多大反响，想来动作网游在国内的发展还蛮曲折的。

下面以一个玩家角度讲讲中国动作网游的大致发展历程，由于本人接触网游时间不是太长，再加上精力有限，以下就写写自己接触过的动作网游。

天游开发并运营的《天之游侠》这个游戏估计没有多少人听过，但这个游戏无疑是个超时代的动作网游：全3D的画面、WASD控制方向、空格键跳跃，有类似于现在《龙之谷》那样的操作，无论开枪、魔法还是刀技，都要用准星瞄准，同时还像《魔兽世界》一样有两个对立阵营，有各种族各自的地图，也有公共的“国战地图”用于自由PK，游戏里有坐骑，并且人物还能在马上战斗（骑马与砍杀？）！



人族与堕落天使是两个对立的种族

或许你会觉得奇怪，这些都是时下流行的设定，又有什么好夸耀的？因为我要告诉你，这是个2003年的网游，已经整整运营了8年之久！8年前市面上最流行的网游是什么？对比下你就知道这个游戏的理念有多超前了。

以这个游戏现在低迷的现状，不得不让人感到悲哀……但为什么这么一个有创意的作品其境地却如此凄惨？

个人归结一下大约有以下几点：

1.游戏服务器卡，超出一般人的忍耐限度的卡。2.游戏模式过于“泡菜”，升级超慢，任务几乎没有（虽然不痛不痒的任务也是泡菜的特征），但考虑到它是一款2003年的网游，倒也可以原谅。3.商城乌烟瘴气，搞得像私服一样，强力的会员装备一定程度上孤立了原本有必要组队的玩家。4.最重要的一点，运营商推广不给力，应该说几乎没有推广，了解到这个游戏的玩家非常少。第四点还真是中国网游中的一大悲哀，好游戏落到实力弱的运营商中，因为没有强大的推广力度而被市场遗忘，而那些所谓的“巨作”在巨头们用大把银子的炒作下却大行其道。

2008年公测的《真三国无双OL》是真正的日式动作网游，保留了跟光荣“真三国无双”系列基本一致的战斗系统，当时号称全球首款真3D动作竞技网游，确实引起不小轰动，公测期间人气爆棚。可后来玩家流失严重，留下来的基本都是死忠玩家。归结起来失败原因如下：

1.游戏模式单一，看似有好几种模式，但只有对抗是最受欢迎的，地图有那么多张，但每个时期流行的也只有那么一两张。2.还有的是游戏系统保留了日式游戏一贯的“优良传统”，简单却不简捷，游戏节奏太慢，PK一局至少要等上好几分钟，除了PK也没多少事做。3.游戏交互性差，特别是对于浅度玩家来说，缺少让玩家联系起来的机制。4.对游戏世界的刻画太过单薄，缺少代入感，玩家的行动空间太少，总体来说游戏黏着度不高。5.最大的问题在于游戏的“万年校尉”问题（高级玩家建小号虐新手，此问题在目前版本已经遏制，但并未绝迹）。你想一个新手玩上大半月一个玩家都没击败过，这种挫败感有多大，很多新手都过不了这种“魔鬼训练”就走了。结果还在这个游戏里都是几乎核心玩家，一个过分依赖核心玩家的游戏人气只会越来越低……

2008年对“真三国无双”感到失望的同时，笔者早已将目光瞄向了另外一款重量级游戏——由唯美德出品，盛大代理的《苍天》。在万众期待下游戏终于公测，同时带来了盛大的全新收费方式：战场中点卡计费，安全区不收费。俗话说希望越大，失望也越大，玩了没多久就心生质疑——这也能算动作游戏？招式判定极不严谨、怪物和玩家之间也能重叠、打击感极差……但厉害的还在后面，服务器卡不说，为了回笼韩服玩家巧立名目删号，还有“168小时”门，最后更是为了追求利益最大化干脆把时间收费改为道具收费……这怎不叫玩家心寒！


这种朴实的写实的画风在国内并不受待见，由国内流行的花红柳绿的“艳丽”画风可以略窥一斑

接下来的故事大多数人都知道了，那就是DNF的公测（其实DNF是先于《苍天》公测的，只是《苍天》是开放内测，估计很多玩家玩《苍天》都先于DNF）。

NEOPLE什么厂商？估计现在很多人都不知道，但就是它开发出了风靡全国的DNF。

相对DNF来说，2008年绝对“大作迭出”的一年，但毫无疑问这些游戏最后都没有超越DNF。2D横版、乏善可陈的美工、“次”世代的解析度，还有超卡的服务器、泛滥的外挂，更有网游界数一数二的盗号率，但这些都没阻挡DNF前进的步伐，DNF成为2008年网游界最大的黑马，在线人数更是一度超过200万（2009年8月官方宣称同时在线达到210万）——注意这还是个不适合也不鼓励多开的游戏。DNF就像一朵野花独自开在一个角落，当她绽放光华时却让群芳为之失色。


这游戏说明了次世代的玩法远比次世代的画面重要

DNF值得业界学习的地方太多，但最大的地方无外乎返璞归真，回到游戏最本真的乐趣。

作为一个动作网游，无论PK还是刷怪，DNF都很能体现操作。就算是一只垃圾怪，在高手手中，也能用高超的技术追求华丽的连击，这对于游戏者本人或是观看者来说都是一种享受，而腾讯举办的各种竞技活动更是将游戏的竞技性提高了一个层次。

但现在的很多游戏玩起来都给人一种很疲惫的感觉，由于玩游戏的目的性太强，玩游戏更像是在上班……战斗系统毫无特色使得升级过程枯燥乏味（别说重复地做任务，重复杀成百上千的怪很有趣），当玩家历经千辛万苦终于升到满级，OK，漫漫征途才刚刚开始。刷金币、刷装备、刷副本、刷声望、刷成就、刷屏幕……当你凑够一切该有的东西并沾沾自喜自己终于修成正果可以步入上流社会或者主流社会的时候，官方一个资料片升级，你以前获得的神马强力套装全部变浮云。虽然客户端升级无可厚非，但你有没有觉得自己就如夸父逐日般踏入了一个没有终点的征途？如果你说不，玩游戏的过程很愉快，那恭喜你找到了游戏的真谛。但若你所谓的愉快也是只是建立在自己“修成正果”后的虚荣上，我只能说，你真的不累么？

如果问什么游戏对中国网游界影响最大，前有《暗黑破坏神》，中有《魔兽世界》，我想没有多少人会有意见，如果说今有DNF估计很多人都要反对了。“暗黑”是网游的鼻祖，“魔兽”是3DMMORPG乃至整个网游界的巅峰，在业界拥有“一直被模仿从未被超越”的美名，但DNF何德何能与这两个游戏放在一起？

单就游戏本身而言，DNF自然没有达到前面两位大神的高度。如果要给三者一个比喻，我认为“暗黑”是索尼，《魔兽世界》是微软，那么DNF就是现在的任天堂。现在的任天堂似乎不像PS3和XBox 360那样在主机上大作层出不穷。但是现在任天堂却是三大主机厂商里的老大。如果论对游戏行业的贡献力量，任天堂更是远胜索尼微软一筹。

众所周知，任天堂的游戏多是低龄向或全年龄的，任天堂的玩家也多是轻度玩家（说白点，就是以前没有或没怎么玩游戏的玩家）。从现在来看，任天堂无疑是行业的拓荒者，它自身拥有数目最多的玩家，并且随着这些游戏玩家资历的增加，将来也有很大一部分转为核心玩家而进入微软和索尼的阵营，这样间接为游戏行业输入新鲜血液。类似的，DNF在很多玩家眼中也许不那么入流，但它的在线人数在国内网游中也是属一属二的了。而你如果注意观察，就会发现，DNF的玩家中，初中生甚至是小学生占了很大的比例（权且不讨论对社会的影响），这些玩家无疑将来会成为将来网游消费的生力军。更重要的是，DNF为国产网游发现了新绿洲——那就是动作网游。各大厂商削尖了脑袋来抢占市场，而当他们发现动作网游这片市场的无限潜力时会是多么的欣喜若狂。

接下来无论是国内还是韩国对动作网游的推广都是不遗余力。冰冻娱乐代理了NCSoft开发的《梦幻龙族》，盛大运营了由自己旗下小说《鬼吹灯》改编的同名网游，光通代理了《路尼亚战记》，九城送Q币运营《名将三国》，久游开发并运行了苍老师、芙蓉姐和凤姐代言的《勇士OL》……很明显，动作网游迎来了第一次井喷，但这些游戏品质不说好坏，至少没有多少突破，也没有哪款算得上真正成功，直到《龙之谷》出现……

盛大对《龙之谷》的投入可谓巨大，花巨资代理，最后还是觉得不妥，干脆直接高价收购开发商。最高70万玩家在线虽远谈不上击败DNF，但也让才从AION中失利的盛大再次尝到成功的喜悦。在《龙之谷》上市前很长时间，网上就盛传“过渡论”，称DNF这种2D横版格斗游戏将被淘汰。此话并无不妥，只是DNF玩家比想象中坚挺了许多。

《龙之谷》无疑是个出色的游戏，3D卡通风格对配置要求不高却又能达到很好的显示效果（即使低特效下也很养眼），鼠标加键盘的操作也符合现在国内玩家的习惯，游戏打击感强、招式华丽、判定精确、系统丰富……总之在目前绝对能算3D动作网游的标杆，唯一的怨念是人物太Q了，不符合很多人的审美观，毕竟众口难调。

目前国内动作网游布局已经较为完善，更有闭关修炼的怪物《猎人OL》、蓄势待发的《剑灵》、万众期待的《流星蝴蝶剑OL》、犹抱琵琶半遮面的C9……山雨欲来风满楼，下一场动作网游的厮杀必定更为惨烈，究竟谁能在群雄逐鹿中笑傲群雄呢？

三、国产网游的下一站在哪里

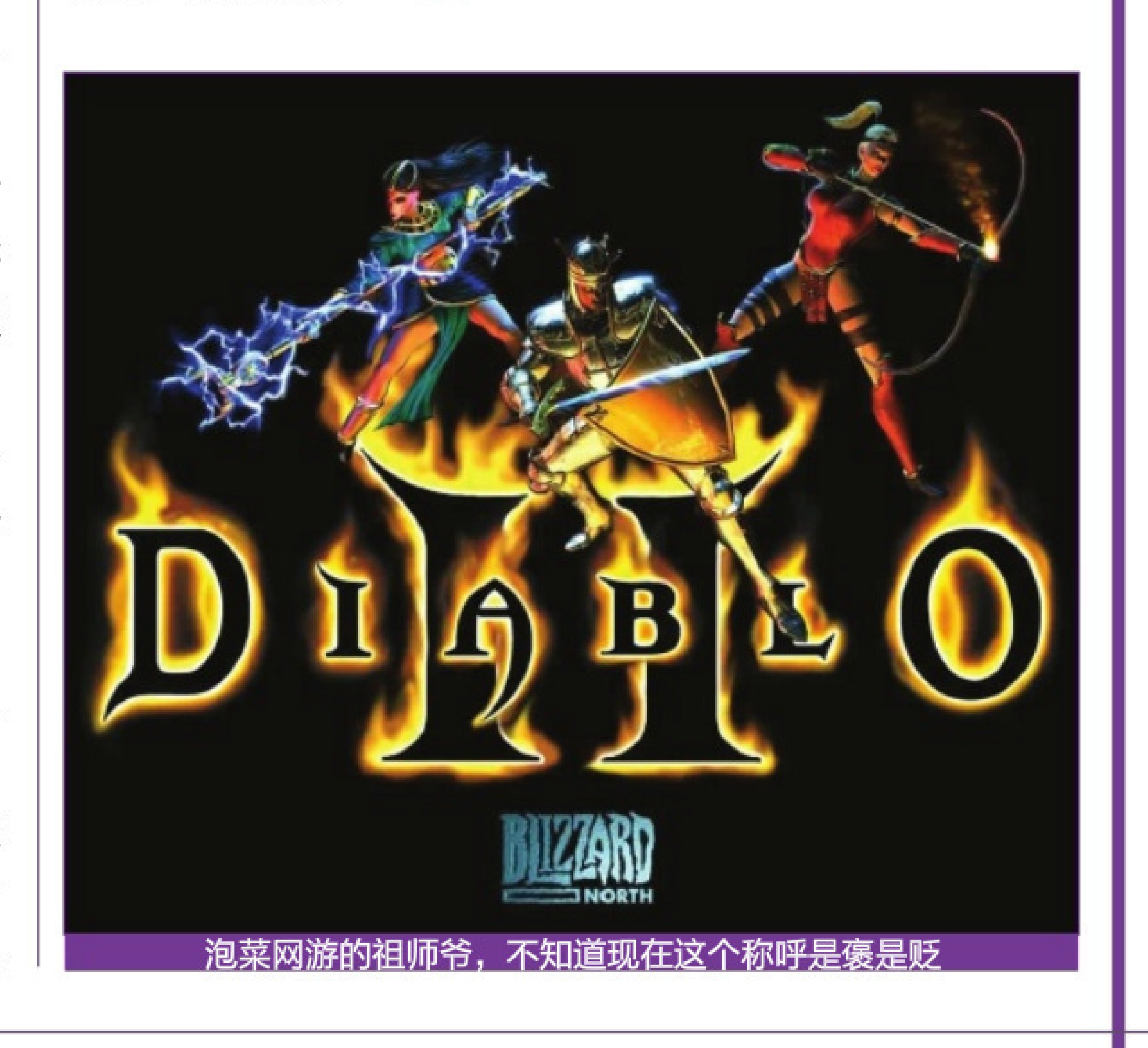
事实已经证明，动作游戏是和MMORPG完全不冲突的类型，两者正是发生在网游身上融合的一个成功案例。那么还有什么可以融合来为网游所用的？

前面其实也有提到，笔者不妨在这里大胆猜测，网游在经过这波动作网游热后，下一波将发生在多人动作射击角色扮演游戏（MMOACTFPSRPG）上。笔者也不是乱加猜测，因为国内现在虽然还没有这种类型的游戏，却已经具备这种游戏成功的时机了。原因如下：

1.《无主之地》《辐射3》《潜行者》等游戏已经证明了FPS与RPG结合的可行性，就系统而言，也具备了网游具有的许多特征，稍作改造就能成为一款真正意义上的网络游戏。2.射击游戏在中国的市场就不说了，CS、《使命召唤》等出色的FPS游戏在中国培养了一大批射击游戏爱好者，并由CF证实了射击网游市场的潜力。3.玩家在玩游戏中很看重一个归属感，因此中国市场上MMORPG是绝对主流，如果推出以MMORPG为框架的FPS网游，定能得到一大批拥护者，那时就算超越CF也不是不可能。可以说，MMOACTFPSRPG已经是块相当成熟的市场，稍作发力便会取得巨大的成功。

只是中国的游戏厂商一向以“谨慎”著称，别人不做的我坚决不做，别人做了的我学着去做，还美其名曰“师夷长技以制夷”。

中国当初在MMORPG上受制于韩国，后来在众厂商高举自主研发的大旗下逐渐超越。如今在动作网游这块地方，不得不说主动权又落到了韩国人手里。如果国内厂商还这样无所作为，或许韩国会再次在这一块市场上获得主动权。综合多方面看，暴雪秘密研发的新网游“泰坦”也很有可能是MMOACTFPSRPG，如果被暴雪这样的实力厂商先发制人，估计又要诞生一个“一直被模仿从未被超越”的神话了……



泡菜网游的祖师爷，不知道现在这个称呼是褒是贬



本期评测游戏



月影传说（http://moon.xoyo.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	金山软件西山居
运营公司	金山软件
版本号	0.5.1.341
推荐度	比较推荐



2.5D仙侠类网游，2D背景画面比较优美，但是3D的角色形象就很一般了，不少NPC的形象以及服饰设计得比较夸张，由于画面无法旋转缩放，导致很多NPC看起来很没有美感。角色骑马的时候漂浮感较重。战斗时虽然可以选定目标，但无法锁定目标，怪物密集的时候一打一片，的确如官方宣传的“极限群攻动作网游”，技能比较讲究连招、终结技之类的。这种设定PK还不错，打怪就有点麻烦。游戏的最大特色就是世家系统，玩家一进入游戏就是一个世家的家长，可以招募成员、宠物、坐骑，并在世家中摆放一些物品。这个系统颇有意思，也算是近来难得的创新功能，不过可惜实际功能并不多，而且操作有点繁琐，还有待将来进行补充和改进。

封神争霸OL（http://www.fszbol.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	天腾网络
运营公司	天腾网络
版本号	1.00
推荐度	浪费时间





准3D仙侠类网游，游戏在画面上的表现较差，背景画面有些简陋，角色形象也比较粗糙，从界面的一些细节可以看出游戏的赶工痕迹，比如部分按钮、界面素材以及文字被遮挡一部分。系统的很多设计和其他网游不一样，比如任务，一般都会有个“完成”“结束”按钮，本作什么都没有，只能点叉关掉，这种类似的地方还很多，玩起来很是别扭。值得一提的是，在游戏建角色的时候形象是个成年人，建好立刻变成小四五岁的小娃娃，既有趣又雷人……

英雄联盟（http://lol.qq.com/）

游戏类型	竞技对战
目前状态	内测
制作公司	RoitGames（美）
运营公司	腾讯游戏
版本号	1.34.16
推荐度	强烈推荐



DotA类对战网游，画面采用卡通渲染风格，也带了点Q版的影子，画面比较精美，就是整体效果——包括界面布局在内——都看起来非常像“魔兽3”。游戏的人性化方面做的不错，新手任务全程语音，比较贴心。可以选择的英雄数量比较庞大，当然其中也有需要付费才能获得的英雄（商城系统目前尚未开放），但每位英雄的技能和属性都解释得很完善。系统架构来说向DotA学习了不少，比如装备、技能、装备合成，当然也有自己独特的东西，比如天赋、符印雕纹印记精华系统，毕竟摆脱了“魔兽3”本身系统的桎梏可以实现很多构想，但能否与收费项目达成完美的平衡还有待时间的考验。

独孤九剑（http://dg.51yx.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	金山软件上水轩
运营公司	神雕网络
版本号	0.00.004
推荐度	一般推荐




准3D仙侠类网游，背景画面还算不错，比较漂亮，只是景物的曲线不够柔和，棱角明显，比如八边形的大缸……角色形象就比较一般了，看着很生硬，尤其是2D的人物头像，充满欧美人设的粗犷风格，几乎没有好看的。而身为一个中国古典风格武侠网游，游戏中还会遇到穿着中山装的玩家，以及霸王龙这种怪物，怎么看都是那么突兀。此外，游戏很多地方就是在向《魔兽世界》“致敬”，如果说成就、副本、采集这些还能说得过去，那么获得宠物的成就名叫“我可以养它吗”，获得坐骑的成就名叫“驾”，进入游戏时的读条提示“组队有礼貌，下次还可以被邀请”，就是完全从文本进行抄袭了，无论如何得有一点新意吧。

幻兽大陆（http://www.huanshoudalu.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	派讯娱乐
运营公司	派讯娱乐
版本号	1.8.10721.1
推荐度	一般推荐




Q版3D奇幻类网游，画面还是很不错的，而战斗方式有点像“皮卡丘”，就是宠物恺化附在主人身上辅助进行战斗。但是游戏的操作方式有点怪异，同一件道具，在玩家身上时要单击右键使用，而在宠物身上却要按“使用”按钮，想要打断自动寻路，要在弹出的对话框中点确定，即便是无意的打断动作也会弹出，等等，也就是说，游戏有很多非常不够人性化的设计，对玩家的初期体验非常不利。只有当玩家习惯以后，才会发现游戏的趣味所在。

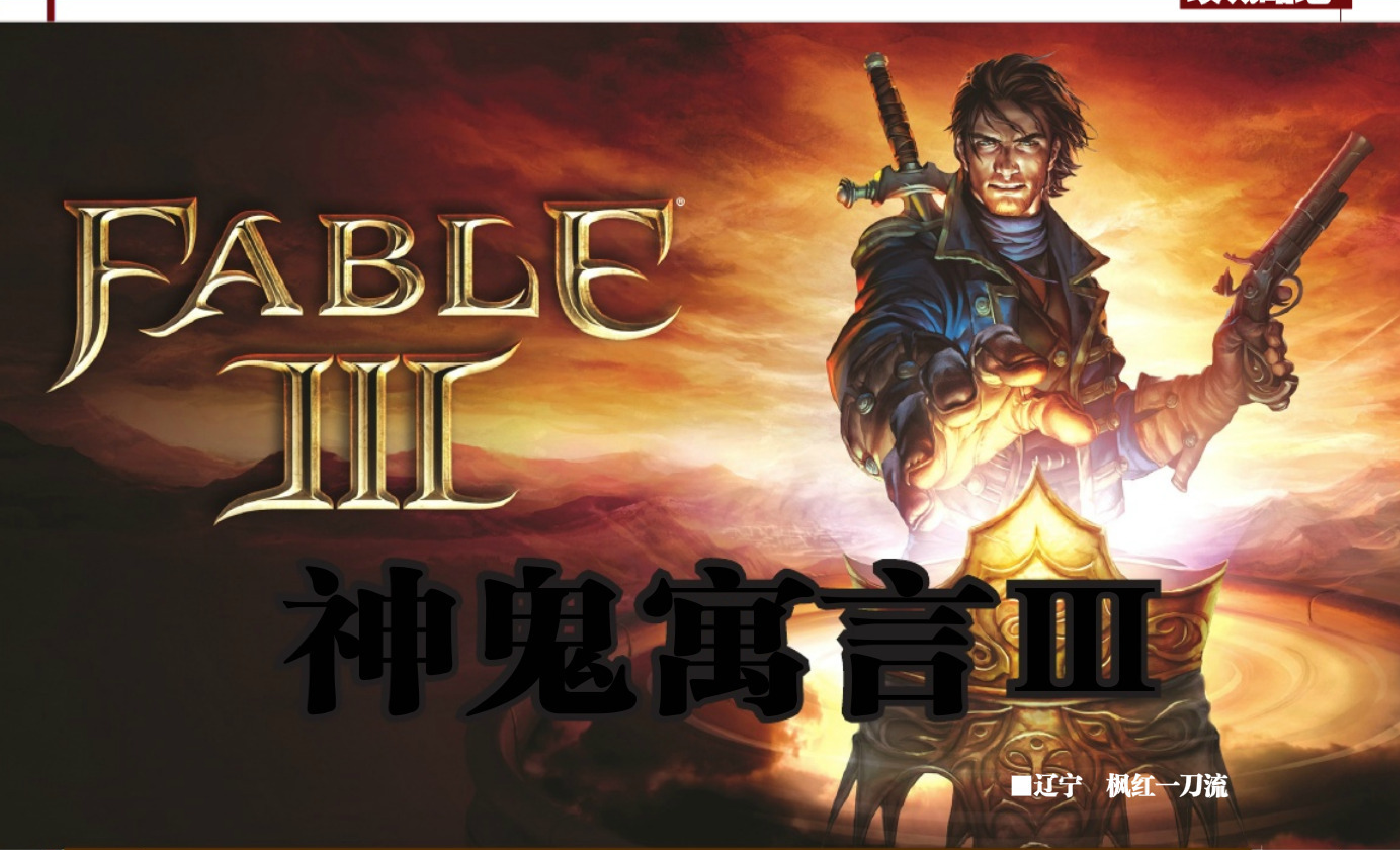
海之梦（http://hzm.moliyo.com/index.shtml）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	摩力游
运营公司	摩力游
版本号	1.2.5.3.34
推荐度	不太推荐




Q版3D奇幻类网游，画面很漂亮，音乐轻松，角色形象也很可爱。但是游戏存在太多的问题以及不够人性化的设置：任务要杀的怪居然不够数（罕见），而且也不刷新，放弃任务重接也没用，只有重新登录才有（不知道是否是Bug）；旋转视角要双键同时按或者按鼠标中键，极其不方便；我选了弓箭手，居然不是每箭必中，需要打提前量（够真实），但问题是当你锁定目标时是无法打提前量的，而不锁定目标你根本不知道能把箭射到哪里去；游戏的分辨率设置无效，画质调整没有文字说明哪边高哪边低，等等。虽然游戏还在内测，虽然画风是够可爱，但太多的Bug也是会降低自己在玩家中的口碑的。P



神鬼寓言Ⅲ

■辽宁　枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《神鬼寓言》每一作都有着鲜明的时代特征，一代是西方黑暗时代，二代是封建时代，而本作则进入到机器制造的大工业时代，包尔斯顿的老城已然衰落，工业区则成为平民生活和工作的中心。本作主角不再是籍籍无名的乡下小子，也不再是流落街头的乞儿，而是阿尔比恩王国的王子，锦衣玉食无所事事，还好他怀有一颗善良慈柔的心，因不满老哥的暴行而走上了革命之路。与前作的功成名就和复仇之旅有着明显的区别，本作主角的人生目标是推翻老哥的统治，取而代之成为阿尔比恩王国的统治者。游戏被明显地划分为两个阶段：革命和统治。在革命阶段，王子辗转各地联络各阶层势力来反抗暴君。在统治阶段，王子又要面临足以让整个王国毁灭的危机。

自由度一直是“神鬼寓言系列”坚持不变的追求，本作中的自由度也是相当的高，王子面临着各种善与恶的选择，他可能会重蹈老哥的覆辙成为一位暴君，也可能秉承慈善的心为人民谋求福祉。成为君主后，面对之前签下的一张张承诺书，是言出必践，还是卸磨杀驴，一切都在于玩家的选择。此外在交际和家庭生活方面也比前作更加丰富多彩，比如更多的表情和动作，开放了同性恋和收养小孩，能够和LIVE上的其他玩家结婚生子等。

本作值得称道的还有武器和魔法的变革，武器分为近战剑锤、魔法手套和远程枪械3种，其中近战和远程武器会随着主角的技能提升而改变外形，越来越拉风，当武器满足一定条件后还会解锁特殊能力。至于魔法，开放了魔法融合系统，两种不同魔法可以混合使用，效果叠加，无论是视觉效果还是攻击威力上都比前作更加华丽强悍。

精品　总评 8.0

制作	Lionhead Studios
发行	Microsoft
类型	角色扮演
语种	中文、英文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	8.0
画　面 Graphics	8.3
音　效 Sound	8.5
创　新 Creativity	7.2
剧　情 Story	8.0

操作键位

1：战斗控制
主要攻击：鼠标左键
特殊动作：鼠标右键
近战模式：1
魔法模式：2
远距模式：3
切换攻击模式：鼠标滑轮
翻滚：空格
安全模式：退格

2：互动控制
互动/选取：E
和村民牵手：Q
观看重要事件及资讯：Tab
切换物品：[　]
切换物品类型：－　＝

3：动作控制
奔跑：Shift
移动：WSAD
视角：方向键↑↓←→
地图旋转：C　Z

4：其它控制
快速存储：F5
进入/离开庇护所：Esc
功能键：F1—F4
第一人称视角：Ctrl
打开地图：M
暂停：P

FABLE III

主线任务篇

1.城堡里的生活（Life Inside the Castle）

游戏开始选择主角的性别，选择王子或公主。

王子（公主）生长在帝胄皇室之家，这天熟睡中被管家贾斯柏（Jasper）叫了起来。跟随管家到大厅选择服装，优雅的礼服或普通的便装，然后赶往花园见伊莉丝（Eliza）。游戏中主角的性别对剧情影响不大，只是和其它角色互动时略有差别，比如此时扮演的若是公主，要去见的会是艾略特，本文中以王子为描述主体。



在城堡后面的花园和伊莉丝幽会

来到花园见到伊莉丝，这时选择拥抱或接吻，然后她的脸上现出一抹忧虑，说城里传闻王子的哥哥罗根（Logan）国王处决了1名工人，现在城堡里的每个人似乎都对罗根有意见，她想要王子通过谈话来安抚他们的情绪。在说话期间，按Tab键能观赏到王城的全景。在游戏中用Tab键能够调查到一些特殊事件和事件信息。

王子应允伊莉丝的请求，拉起她的手（Q）穿行于城堡之中。在厨房听到工人们议论纷纷，王子对他们进行了一番演说，这里可选择温和或严厉的演说，选择的结果会影响到道德值。演说完毕跟随沃尔特（Walter）公爵去上课，途经一间屋子会遇到工人要求签1份请愿书，可选择签署或者侮辱对方。



在训练室里和沃尔特老师进行战斗训练

来到训练室到武器架上拿剑，然后和沃尔特战斗。按鼠标左键攻击，按住右键格档，然后按住鼠标左键后再释放，施展一次蓄力攻击，竟然将老师的剑劈成两段，沃尔特见王子小有所成，高兴得哈哈大笑。这时伊莉丝跑了进来，说城堡外有人示威游行。

赶到庭院看到气愤的人们在抗议国王罗根的暴行，沃尔特动身去找罗根谈话。伊莉丝有种不妙的预感，两人跟随沃尔特赶到作战室，看到罗根向士兵下令射杀示威的民众，而上前阻止的沃尔特公爵被卫兵击倒在地。王子闯进去阻止罗根，他和伊莉丝一起被卫兵押进王座大厅。罗根决定对背叛他的人作出惩罚，让王子选择杀掉伊莉丝，还是处决那些示威民众的领袖……

作出艰难的选择后王子回到房间，觉得自己应该做点什么为死去的人报仇。沃尔特这时走进来要带他离开城堡，说只有革命才能拯救这个王国，阿尔比恩需要新的领袖和英雄。于是王子和沃尔特、贾斯柏一道逃到花园，夜晚的空中落着霏霏的雨丝。进入地下墓穴，沃尔特不知触动了什么机关，大厅的一尊天使石像摊开手掌，露出一枚镌刻有奇特纹路的公会徽章。王子上前拿起它，身体瞬间被一片光芒所笼罩。

王子瞬间来到一道大门前，那里站着一位身罩长袍的盲眼女子，她自称是泰瑞莎（Theresa），玄天巨塔的先知，说曾引导他的父亲赢得胜利，现在阿尔比恩王国未来的重担落在王子的肩上。在她的身后是一条关隘重重的统治之路，现在王子必须获得追随者并得到人民的支持，每当得到一方势力的拥护便会打开一道门，朝国王的宝座逼近一步，同时可用积累的徽章来学习箱子里的技能。现在王子获得了沃尔特和贾斯柏的拥护，可以打开第一道门了。用手上的徽章打开箱子得到火球术（Fire ball），然后通过传送门离开统治之路。

回到墓穴大厅，用刚习得的火球术打开一条地下通道，穿出通道来到外面。行至路口先往左转拾到银钥匙（1），它是游戏中的收集元素，用来开启宝箱的，总共有50把。跟随沃尔特继续走，过石桥遇到成群的蝙蝠，这里要使用火球术清除它们，魔法有瞄准和范围攻击两种模式，分别用鼠标左和右键来蓄力发动。清完蝙蝠得到徽章，往前到路口，左边是一道需要金钥匙开启的门。金钥匙也是游戏的收集



哥哥罗根让王子在伊莉丝和平民领袖中间作出牺牲的选择

元素，总共有4把，将在支线任务部份详细介绍它们的拿法。

往前在过河和穿越下水道的时候还会出现几群蝙蝠，先用范围魔法大量清除，再用瞄准魔法解决残余。沿着下水道找到魔法传送门，站到上面施展范围魔法启动它，来到父亲的庇护所。在这个圆形房间正中的圆桌上是一幅沙盘地图，老管家贾斯柏在看了老国王留下来的《英雄之书》后，说地图具有传送功能，能够将王子瞬移至想去的地方。沃尔特建议王子先去雾峰山脉，那里有群能够成为盟友的人们。调查地图，选择前往遗民营地（Dweller Camp）。


夜半时分，王子跟随沃尔特逃离城堡

2.新的英雄（New Hero）

来到遗民营地，这里一派寒冷萧瑟的景象。沃尔特说这里的人民被罗根压迫得困苦潦倒怨声载道，是较容易争取的人群。现在王子需要说服的是族长萨宾（Sabina），一个骄傲的老家伙。王子从沃尔特手里拿过500金币，准备去买件普通的衣服穿，现在身上的贵族服装太惹人注意了。


见到遗民部落的领袖萨宾，王子需向他证明自己的能力

现在可以自由行动了，试着和路上的村民交际互动，每人身上差不多能得到一枚徽章。在开始互动选择很少，需通过不断地握手来改善关系，握手要注意在适当的时间撒手。前往商店购买一套村民服装，然后返回到庇护所的更衣室换上。

回去找沃尔特，他说这身邋遢的衣服很适合王子，随后两人前去见萨宾。萨宾是位身材枯小的老者，他向王子诉说着罗根的暴行，他们已经忍无可忍准备揭竿而起了。要让他们追随王子，王子需证明自己的决心和能力。接下来需要完成他提出的3个任务。首先，证明自己是一位英雄，前往布莱特沃（Brightwall）学院下方的密室通过考验进入遗迹，带回一个古代物品；第二，证明自己是可以率领他们作战的战士，杀死一直骚扰他们生活的雾峰谷（Mistpeak）佣兵；第三，证明自己的领袖才能，前去说服布莱特沃的邻居和他们分享食物。对话结束离开遗民营地，沃尔特前去雾峰谷打探佣兵的底细，而王子孤身前往布莱特沃拜访那间父亲建造的密室。

来到雾峰谷，沿山道一路前行，遇到有路标的岔路往右走，找到一个用5把银钥匙才能打开的宝箱。现在身上尚没有足够的银钥匙，不过小狗会找到一处藏宝地（结婚戒指），游戏中像这样的藏宝地有很多，小狗发现它们时会吠叫，不妨多挖挖看，它是很尽职的探宝向导。沿着这条路继续走，找到宝箱。而后返回岔路口继续往布莱特沃行进，过桥后遇到狼群，用火球术的范围攻击轰杀它们。过桥后遇岔路口左转，前面的寒气洞穴（Chillbreath Caverns）里有藏宝地和宝箱。离开洞穴回到岔路口，往路标的方向走，不远处便是布莱特沃村落。

进入村庄访问一下附近的店铺，在右边的当铺（Pawnshop）可卖掉收集到的无用物品，像宝石之类的。在当铺的后边是恶魔之门（Demon Door），游戏中共有6道这样的门，需要达成特定条件才能开启（将在支线任务部份中介绍它们的开启条件）。在当铺左边的屋子2楼有张床可用来睡觉，在旁边的椅子上有本书《史上知名国王：马可斯四世》（Famous Kings of History：Markus Ivy），它是支线任务需要收集的道具。在前往图书馆之前在村庄里搜刮一遍，搜寻宝箱和宝藏。值得注意的是，在家俱商店对面的市场边缘有个宝箱需要10把银钥匙才能开启，里面藏有50 000金，在游戏初期算是一笔巨款。

进入学院给图书馆员看过手里的公会徽章，他讶异万分地说父辈曾经告诉过他，某天会有带着徽章的挑战者出现，没想到有生之年就会遇到。他引领王子来到圣物室前，王子在门上放置徽章打开了这道机械门。

进入圣物室，左边的宝箱需要1把银钥匙打开，里面是小狗的训练书，训练完的小狗能成为王子的战斗助手，战斗时能帮忙咬死倒地的敌人。往前来到断桥处，地上出现一个神奇机关，贾斯柏这时要王子赶快返回庇护所。回去见贾斯柏，得知他找到了一个军械库，进到


王子向布莱沃特学院图书馆员山缪出示身上的公会徽章

军械库挑选适手的英雄系列武器，锤子和长剑任选其一。

返回到圣物室的断桥处，用手上的长剑攻击神奇机关，接通桥梁。往前遇到成群的死灵人，切换到近战模式（1）清除它们，前方的桥梁接通。往前到崖边看到神奇机关浮在空中，这里要运用魔法模式的瞄准攻击来打。身前升起一道平台。平台上有闪亮的蓝色箭头标志，站到箭头上出现新的平台，到几道平台去开宝箱，途中需清除几批死灵人。



拿到八角音乐盒后来到统治之路，见到盲眼先知泰瑞莎

来到对面的石崖，纵身跳落到下边的水潭中，朝前方游过去，按Shift键可加速游动。来到一道圆门前，在门上施展魔法的瞄准攻击打开它，用鼠标右键蓄能，左键瞄准并释放攻击。来到另一道断桥前找到神奇机关，这个机关是黄色的，贾斯柏解释说蓝色的机关要用近战武器攻击，红色的要用魔法攻击，而这种黄色的需要远程武器攻击。



统治之路上有很多的宝箱，消费积累的徽章来学习各种武器技能或购买各种表情套件

返回庇护所，进到军械库挑选适手的远程武器，步枪和手枪任选其一。回到迷宫，用枪械射击神奇机关接通桥梁，继续走有个宝箱。杀至顶层的房间，在正中的基座上拿到一个八角音乐盒。这时听从泰瑞莎的召唤进入统治之路，泰瑞莎鼓励王子继续争取追随者。随后王子通过音乐盒倾听到哥哥罗根的心声，罗根为了自己的野心不惜毁掉整个阿尔比恩王国，为此王子必须坚定信念，发动一场革命来推翻罗根的统治，拯救人民于水火。

在离开统治之路前打开前面的大门，用赚取的徽章开箱子来学习新技能，推荐学习好友表情套件，解锁吹口哨、英雄姿态和交谈表情，更容易博得人们的好感。同时推荐学习房东套件，能够学习到购买、出租和装修房屋，成为房地产投资者，这是一条轻松赚钱的途径。此外，还能学习3种武器的初级技能，这些自由选择。

3.伪装自己（In Wolf's Clothing）

离开统治之路和图书馆员谈话，随后贾斯柏说沃尔特在佣兵的事情上有所进展，他在村庄的酒馆外等候王子。在前往酒馆的路上看到有金色叹号的牌子，上前调查能玩迷你游戏“弹奏”，比跳舞机要简单得多，在游标经过的时候按对应的1或2键，完成每回合能得到金币加成，错一次需要重来，与之相似的迷你游戏还有“揉派”和“制作盔甲”。

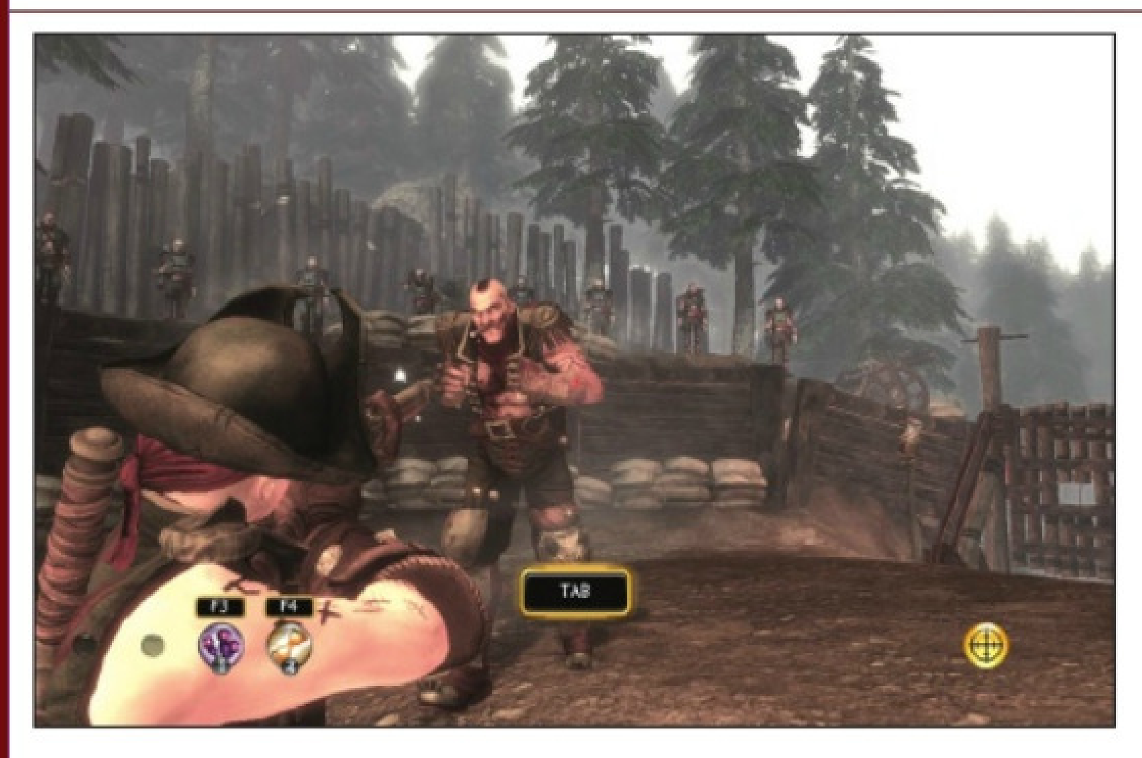
揉派也是一个可以赚钱的小游戏，比弹奏赚钱更加轻松

在酒馆前找到沃尔特，他查到那些佣兵的头领叫萨科（Saker），他和手下躲在山中的小要塞里，要混进去并不容易。跟着他进到楼上房间里，桌上趴着烂醉如泥的佣兵，原来是沃尔特灌醉的他。沃尔特说只要换上他的衣服，就相当于拥有了进入他们营地的通行证。上前扒到佣兵衣服，动身前往村落的理发店准备胡须和刺青，需要1000金币，如果身上的钱不够，可以玩迷你游戏来赚取。这里推荐玩“揉派”，赚钱的速度较快。买到佣兵胡须和佣兵手臂刺青后，到庇护所的更衣室换上。

4.领袖与跟随者（Leaders and Followers）

进入雾峰谷找到那座小要塞，里边的佣兵打开塞门，和大炮旁的佣兵说话，选择“放屁”的选项会让他呕吐不止。继续行进，在门前被佣兵识破身份，于是展开激战。佣兵会一波波地出现，先用枪械引爆他们附近木桶，等他们近身再换成近战模式或用范围魔法清除。杀至末端遇到萨科，这家伙拳脚了得擅长近战，但移动速度稍慢一些，因此推荐用远程枪械攻击，不过得注意避开他投掷的燃烧瓶。打一阵他会召唤帮手，服用时间延缓药剂来清掉他们。

击倒萨科后可选择饶恕他或处决他，选择前者能争取到他的跟随，成为统治之路上的同盟。选择后者则降低道德值，失去一位跟随者。回到统治之路学习新技能，推荐学习和武器相关的技能。还有情侣表情套装，解锁跳舞、拥抱和亲吻表情，以及家庭套件，解锁婚姻、购买房屋、生育和收养



用远程攻击来打佣兵头子萨科

小孩，这些是游戏中比较有趣的设定。返回到佣兵营地得到战利品——萨科的旗帜，在庇护所的战利品收藏室能够看到它。

前往布莱特沃的酒馆见沃尔特，他正在和村长山缪（Samuel）聊天，山缪对王子横扫佣兵营赶走萨科的事迹大为赞赏，但若要让他们和遗民营地的人分享食物，还需要得到村民们的拥戴，因此得做些事情来改变他们的态度。

谈话结束，返回庇护所和贾斯柏谈话，学习如何接支线任务。在地图上调查村庄，头顶有黄色叹号的村民表示有任务委托，完成任务能得到一定的徽章奖励，收集30枚徽章后才能推动主线剧情的发展。

收集足够的徽章后，前往村庄门口找山缪。山缪和村民同意效忠王子，并派出志愿者将补给品送往遗民营地，王子签署文件承诺重新开放布来特沃学院。王子回到遗民营地，将寻来的音乐盒交给萨宾，然后作出归还他们部落山林的承诺，得到雾峰遗民的拥护。

前往雾峰谷的单轨列车站找到沃尔特，两人打算乘列车前往包尔斯顿（Bowerstone），可列车还没驶进站台便坠落到峡谷中，王子连忙和沃尔特前往峡谷搜救生还者。乘电梯下到山谷底部，看到一群霍比人在攻击列车，他们比较怕火，用火球术来清除。往前过桥又遇到霍比人的火枪手和铁甲兵，尽量用远程枪械射击。有个洞口被霍比人魔法师祭起的屏障阻住，由右边的水道抄到他们后面清除。沿山道下去过木桥，进到竞技场遗迹，正中祭坛上的魔法师召唤出几批骨架兵，消灭它们后再杀魔法师，然后由出现的传送门进到统治之路。

这里推荐学习法术融合（Spell weave），然后返回到庇护所的军械室，听贾斯柏讲解法术融合的规则，上前选择两种护手，笔者选择的是飓风术+火球术。

5.死灵军团（The Hollow Legion）

穿过岩洞进入悲恸森林（Morningwood），沿路左转有座小山丘，在丘顶崖边有个宝箱要10把银钥匙才能打开，里面是锤子谭纳的荣耀。沿山道继续走，在路边的宝箱拿到短枪碎骨大师（Boneshredder），建议装备它，是稍后对付死灵军团的利器。

进要塞见到史威夫少校，沃尔特曾经和他并肩作战，同历生死，交情自是非同寻常。交谈得知要塞最近遭到死灵军团的围攻，西蒙斯（Simmons）中尉在昨晚牺牲，今晚还将面临一场恶战。沃尔特本想劝说史威夫拥护王子，不过当下情形还是将此事放置一边，阻挡住死灵军团的攻击再说。

王子跟随班芬恩（Ben Finn）前往围墙，先熟悉操作围墙上的迫击炮，尝试轰击外面的几处稻草人，不料此时死灵军团突然朝要塞发动进攻。用迫击炮轰杀逼近的怪物，尽量一次攻击打多只，同时听填弹手的提示敌人在那个方向出现，迅速转移炮口阻击敌人。几分钟后闻听敌人从后门攻击，于是跑下围墙防御。后门终于被死灵们撞破，掏出碎骨大师来轰杀它们，注意保持攻击距离。杀光所有怪物后，西蒙斯中尉的怨灵现身，他有多种攻击方式，这里的战斗策略是保持距离，用碎骨大师射它，不久他会瞬移并召唤大量的死灵，换融合魔法的范围攻击清除，再继续换手枪射击西蒙斯，如此反复数次终于将他打倒。



用碎骨大师清理后门攻入的死灵军团

结束战斗，史威夫和沃尔特感到痛快淋漓，仿佛又回到往昔的光辉岁月，感慨不已。史威夫随后抱怨老兵被罗根的新兵架空，致使他们无用武之地。王子向他郑重承诺，推翻罗根后会让他的老兵归返重要岗位，并任命他为皇家军队的指挥官。得到史威夫少校的军队拥护后，前往统治之路学习新技能，返回时得到战利品西蒙斯的头。

离开要塞穿过一片墓地，岔路口的左边通



做支线任务赚取足够的徽章后，王子赢得了布莱特沃村落的信赖和拥护

往日落之屋（Sunset House），往右边到沼泽地遇到几群死灵怪物，清理后穿过沼泽进入一座小村落，前往下水道与沃尔特会合。


裴吉带着两人前往反抗军总部

6.包尔斯顿反抗军（Bowerstone Resistance）

来到包尔斯顿工业区（Bowerstone Industrials），这里如同地狱的深渊，灰蒙蒙的死气沉沉，人民的生活贫穷困苦。街道上看不到嬉戏的儿童，他们只有工作才能有食物可吃。

前面聚集着一些工人，有一人在那里慷慨激昂的演讲，鼓励工人们反抗压迫和剥削，争取公平和权益。这时工业区的统治者李弗（Reaver）现身，抬手将他给枪决了。工人们迫于淫威，纷纷回到了工作岗位。王子看到这一切，心情就像这灰暗的天空，沉重阴郁。

穿过这座院落来到河岸，进入下水道寻找当地的反抗军。沃尔特说和他们的首领很熟，可没走多远便被一群人包围了，双方剑拔弩张情势非常紧张，还好关键时刻反抗军首领裴吉（Page）赶到，带着王子和沃尔特前往反抗军的指挥部。


王子和沃尔特在包尔斯顿下水道落入当地反抗军的埋伏

裴吉知道两人的来意，说王子需要用行动来说服她，并向这座城市的人们证明自己是值得拥护和跟随的人。对话结束后前往统治之路，新的一道门打开了，不过里边没有特别有用的技能。返回指挥部，接下来需要做一些支线任务，得到100枚徽章才能推动主线剧情的发展。此时返回庇护所，从地图上发现布莱特沃、悲恸森林、包尔斯顿的工业区、市集和旧城都有新任务可做。

在赚够徽章后，返回到反抗军总部见裴吉，军队的班芬恩正在和她拌嘴。裴吉决定对城区的统治者李弗进行反击，据悉李弗每周都举办奢华的秘密派对，不知他们在密谋什么事情，因此有必要进去调查一下。另外有一小队反抗军战士在李弗的庄园失踪，要寻机解救他们。裴吉扔给王子一套衣服，约好在李弗的庄园碰面。

在庇护所的更衣室换上化装舞会套装，然后前往米尔菲德（Millfields）进入李弗的庄园，和打扮一新的裴吉会合，两人一道进入大楼。很顺利地找到失踪的反抗军战士，不料这是设计好的陷阱，李弗带着一众宾客在高台上看着两人作困兽之斗，他旋转起厄运之轮，让两人去挑战选中的敌人。

第1回合挑战的是霍比人，共有3批，难度越来越大，最后一批更有强悍的装甲兵和魔法师，建议用近战武器打，重点解决掉能不断召唤帮手的魔法师。回到主大厅转动厄运之轮，第2回合面对的是死灵人，同样有3批，建议用远程枪械来打，跑到一边拖开距离射击，第3批敌人的护甲较厚，建议服用时间延缓药剂。第3回合面对的是嗜血的佣兵，跑到墙角守着，远了就用枪械攻击，近身则换锤剑来打。第4回合面对的是一种唤作狂沙怒火的家伙，他们使用枪刀双武器，近战远程都很厉害。这里的攻击策略是躲到柱子后面用步枪逐一清除，避免被敌人近身或陷入重围。

打完4回合返到主厅，令人惊讶的一幕出现了，看台上的那些宾客居然全部变成了黑猿，不断地蹿上蹿下袭击两人。黑猿并不强大，只是攻击速度着实迅猛，在它们近身的时候立刻翻滚，拉开距离后用枪械射击。清完所有的黑猿，裴吉朝看台上的李弗射出一颗子弹，却被他轻巧地用手杖弹开。李弗说不会插手王子和哥哥罗根之间的斗争，随后扬长而去。

救出反抗军战士后，两人逃出李弗的庄园，这时王子向裴吉作出郑重承诺，不再让包尔斯顿的人民遭受压迫剥削，从而得到包尔斯顿反抗军的拥护。此时前往统治之路学习新技能，建议学武器魔法相关的技能。回到庄园外，闻听国王要在包尔斯顿城堡发表演讲，王子知道肯定没好事，不过还是去看看吧。此时各地解锁了一些新的支线任务，也可先去做做赚些徽章。

和班芬恩一道前往城堡，罗根正在台上发


两人发现落入李弗的圈套，李弗率一群贵族观赏两人的困兽之斗


在包尔斯顿城堡外，罗根下令处决背叛的史威夫少校

表演讲，说有人在暗地里背叛他，而史威夫少校就是其中的一员。随后卫兵将史威夫押了上来，以间谍、叛国和阴谋等数项罪名开枪处决了他，悲痛万分的王子和班芬恩离开了现场。

返回反抗军总部，沃尔特和裴吉已经知道了史威夫遇害的消息，沃尔特说现在复仇为时过早，还需争取更多的盟友。班芬恩说史威夫少校在死前曾传达过一则信息：前往奥罗拉（Aurora）能找到新的盟友。裴吉说那里是一片死寂之地，根本不可能有什么势力。沃尔特觉得史威夫的话值得一试，便让王子和班芬恩去搞船。奥罗拉地处偏远，要很久以后才能回来，建议在离开前做完所有重要的事情，包括支线任务、道具收集等等。


王子和沃尔特、班芬恩乘坐的船只被一艘炮舰击沉

做好一切准备后，王子和班芬恩穿出下水道来到码头外，这个地方已经关闭，被重兵看守起来。班芬恩上前调侃起把守的士兵来，惹得士兵恼羞成怒，然后班芬恩先发制人动手出击。王子知道史威夫的死对班芬恩的打击很大，他是为抑郁在心中的愤怒找一个宣泄口。

两人一路杀进仓库，到处都是火药桶，是轰杀敌兵的利器。上楼梯跳落另一边，沿着后边的小巷杀到码头，望到 爆炸连连火光烛天，几只船舰都被炸沉了，看来是沃尔特和裴吉干的好事，这样就无追兵之虞了。清完岸边的敌兵和沃尔特会合，三人乘小船离开海岸。

天色渐渐放亮，这时才发现一艘战舰悄悄追了上来，小船在隆隆炮火下缓缓沉没……

王子醒来时不见了班芬恩，和沃尔特流落到不知名的海岛上，两人希望穿过附近的山洞找到出路。

7.奥罗拉（Aurora）

在洞穴里找到一片残破的遗迹，正中有一个奇怪的井口，被粉红色的屏障封印着。井的四周散落着一些尸骨，沃尔特从骨骸上找到一本笔记，照着上面的文字念起一段咒语，屏障神奇的消失了，两人沿着井壁的阶梯缓缓下行。

下到井底，两人没入一片黑暗之中，还好小狗叨来一支火把，点上它进到一座古老的殿堂。前面是一座断桥，得从对面启动机关，因此王子只有从右侧的断崖跳下去，绕到对面启动机关，让老迈的沃尔特从接通的桥走过来。

在启动机关的时候，空中隐隐响起轰隆之声，不断有碎石扑簌落下，让人有些不安。前面又是一道粉红屏障，沃尔特将它破除掉，两人继续在黑暗中寻路前行。突然前方传来低语声，随后黑暗中亮起荧荧的光点，是敌人的眼睛！

大批暗影武士赶了过来，数量虽然众多，但行动速度却不是很快，用范围魔法来轰杀他们。继续前行，看到路上越来越多的沙砾，身上隐隐感觉到一丝风凉，大概是临近出口了吧。忽然一阵怪风吹熄了火把，黑暗中的沃尔特连忙点火，回头望见一张丑陋的脸，一瞬间却又不见。两人摄住心神继续走，大批暗影武士再次扑来，杀光他们后闻听到那个低沉的声音哝哝言语，沃尔特不胜其扰，抓狂地将手中的火把扔了过去，那道巨怪的影子被火焰吞噬。

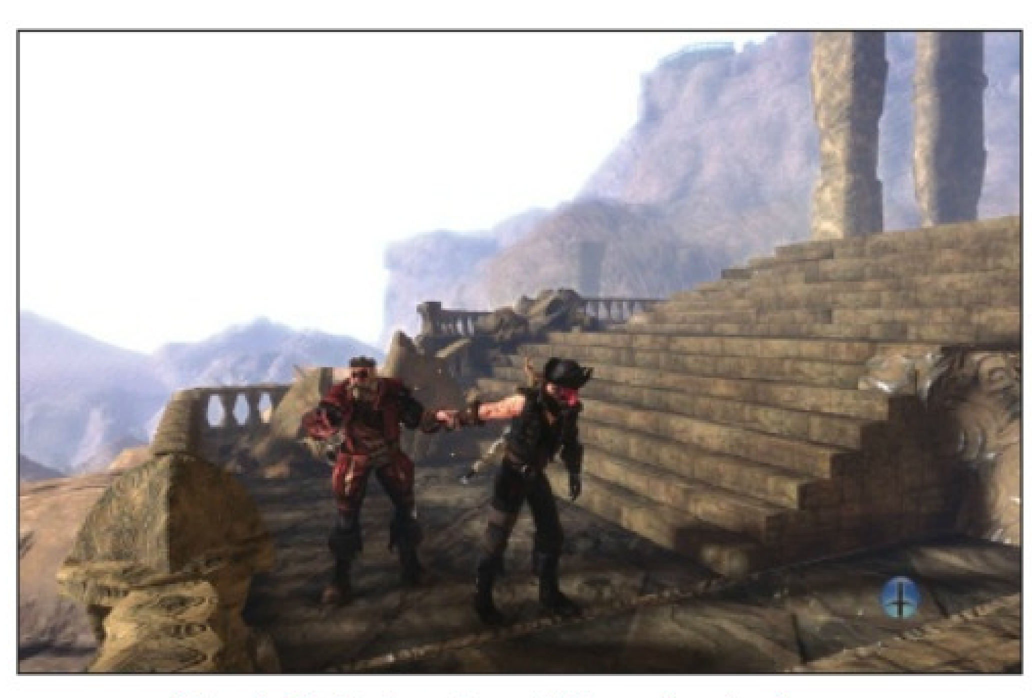
沃尔特向王子承认自己有点恐惧黑暗，现在手里没了火把，只有凭借透射进来的微弱天光摸索行进。前面是一道断崖，王子率先纵身跳落下去，而沃尔特毕竟年事已高，在那里凝神屏气准备跳的时候，被尾随而来的巨怪捉走了。

王子孤身行进，跳到一座大殿里看到沃尔特被黑漆漆的液体缚住了手脚，身后有一大群的暗影武士涌来。这里的战斗仍用范围魔法来轰击，看到脚下出现一团黑液的时候翻滚避开，里面穿出来的蝙蝠会造成较大伤害。

接下来会出现穿着厚重盔甲的机械鸟，拉开距离用枪械远程射击，它们会维持4只的数量，直到消灭干净。随后黑液复活一个巨暗魔兵，仍然用枪械远



程攻击。将所有敌人杀死后，沃尔特从黏稠的黑液里摆脱出来，他的眼睛失明了，王子拉住他的手寻路离开大殿。


将沃尔特救出洞穴，他的眼睛已经失明了

穿出洞穴来到外面的沙漠，尽管阳光耀眼，老沃尔特仍然什么都看不到。攀登到废墟的高处，望到远方绰约的雕像，估摸走到那边得几小时的光景，沃尔特提出丢下他，否则王子会被拖垮，俩人都得死。这时选择帮助他，或者放弃他。若选择帮助他的话，没走几步他便体力不支倒在地上，接下来王子独自行动。

从平台边缘跳下去，在漫漫的沙漠中行走，王子的体力消耗殆尽，恍惚中看到沃尔特坐在一张桌子边，刹那间天黑地暗，幽魅般的暗影武士出现，团团的围攻着他。清掉那些暗影武士后，沃尔特提刀杀了过来，只有击倒他。往前再次遇到举着火把的沃尔特，他在前面领引着王子，嘴里讲叙着很久以前的战争故事。走着走着，沃尔特消失了，王子沉入无边的黑暗……

醒来的时候，班芬恩的脸凑了过来，旁边还有一位浑身满是刺青的年青女性。王子被两人拖着，眼中望着翱翔着孤鹰的天空，两侧石林和峭壁不断变幻着姿态，望了许久，眼皮忽觉沉重……

再度醒来，那年青女子自称凯林（Kalin），是奥罗拉的城主。班芬恩当初流落到奥罗拉的码头，被当地人救起，然后说服凯林组织搜救队去寻找王子和沃尔特。沃尔特已经寻到，女祭司正忙于治疗。王子分别和凯林、班芬恩说话后，进到奥罗拉城里闲逛。这座破败不堪的沙漠城市，笼罩着一层愁云惨雾的气氛。

据凯林说，王子在洞穴里见到的那只巨怪叫夜行兽，自从它5年前来到这里，奥罗拉就陷于黑暗和死亡的厄运，活下来的人们全部笼罩在恐惧中。如果没有军队的支援，根本没有可能打败它和爪牙暗影武士。在城中各处的墙壁上张贴着很多追悼文，包括凯林写给父亲的，那些文字都是城里幸存的人写给被夜行兽害死的亲人的。

探索完奥罗拉城，回去见凯林和班芬恩，得知自己的哥哥罗根曾在4年前来这里探险，在洞穴里也遇到了夜行兽，在死亡的边缘被凯林救了下来，他曾许诺帮忙除掉夜行兽，但一直没有履行诺言。这时王子向她作出承诺，除掉夜行兽并重建奥罗拉，保护当地人民的安全。


同盟领袖议定策略，一场推翻罗根统治的革命风暴即将开始

得到了奥罗拉人民的拥护，使王子在统治之路上又迈进了一步。升完级回到奥罗拉，女祭司已将沃尔特救醒，现在是进行决战的时候了。王子登上奥罗拉人民建造的大船，召集了裴吉、班芬恩、凯林、沃尔特和萨宾，拟定了攻城战略，一场革命的风暴旋即将至。

8.阿尔比恩之战（Battle for Albion）

战斗开始，班芬恩率领的军队正面进攻，遭到敌军迫击炮火的猛轰，奥罗拉的船舰也无法靠岸，于是王子和沃尔特、班芬恩前去解决掉迫击炮。沿着坡道一路杀过去，赶到城门附近的掩体处杀掉炮兵，这样就能让奥罗拉的炮舰就位轰击了。



王子和班芬恩等人从轰开的城门冲进去

从轰开的城门冲进去，沿街道清理过去，一幢大屋被轰然炸塌，萨宾的人正在这里搞强拆，遗民部落的手榴弹威力着实强大，一瞬间整条街道满是烟火。穿过街道和广场来到一道大门前，由右侧倒塌的墙壁跳进去，在这里和裴吉的人手会合。

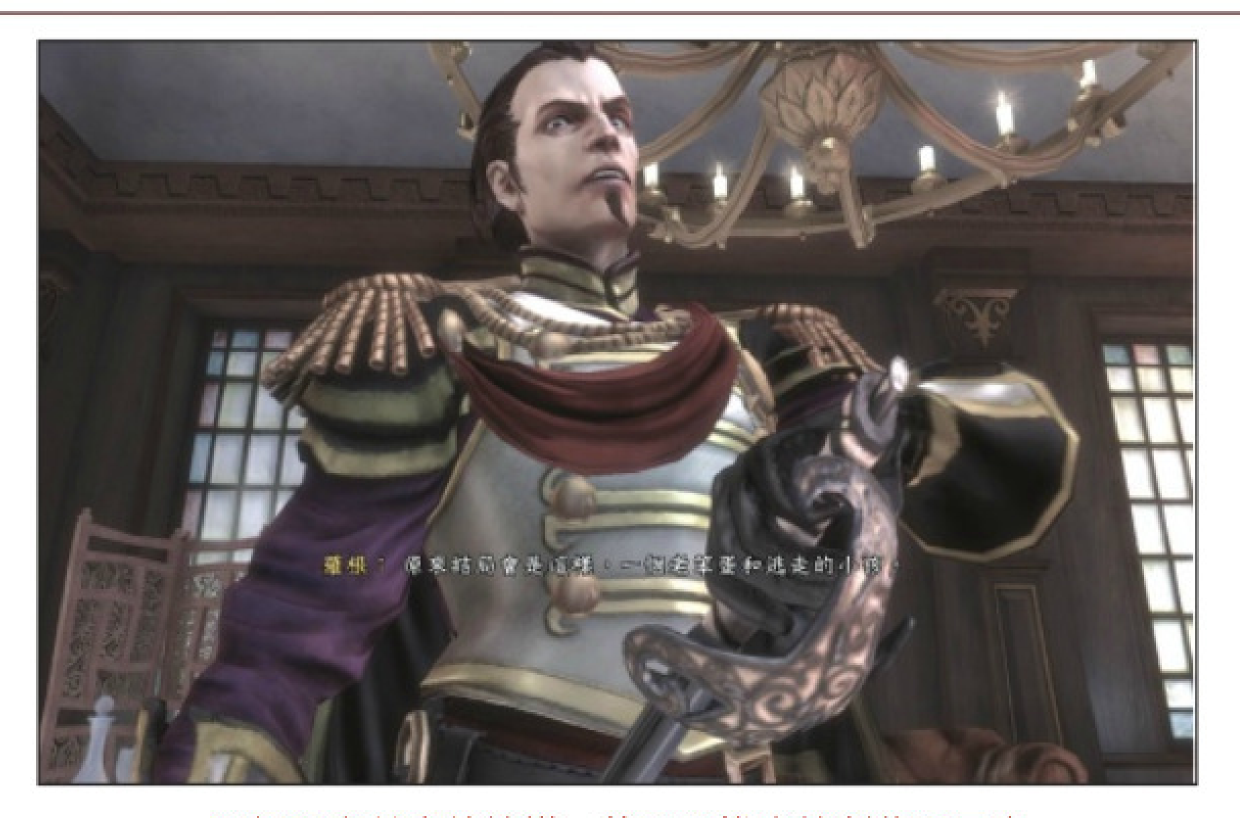
来到阿尔比恩城堡前，裴吉说她的炸药用完了，这道坚固的大门不知如何得破，大家正在想办法。此时轰隆一声巨响，大门应声而碎，可爱的萨宾小老头儿站在城堡里笑盈盈地望过来，众人不知道他是如何潜进城堡的，可能正如萨宾所说的，倚赖着遗民固有的神秘能力吧。

现在有更多的部队朝这边涌来，萨宾、裴吉和班芬恩一道阻击敌人的援兵，而王子和沃尔特闯进城堡。杀到国王的作战室前，两人打算给罗根一个“惊喜”，不约而同地抬起腿来，轰的一声将门踹开。

屋子里的罗根神色没有丝毫的慌乱，将拔出半截的剑收了回去，说王子终于成长为

一位男人了。沃尔特简明扼要地说，王子已经具备接掌王位的能力了。罗根的神色有些萧索，叹道：阿尔比恩或许需要一位新国王了！他没有反抗，向沃尔特束手就擒。

哥哥罗根被沃尔特带走，王子能感觉到他的眼神冷冷地望着自己。耳边也听到罗根对沃尔特的谈话：你想继续无知地躲着也没关系，但我的弟弟应该知道真相！他的话里有话，王子不解其中的意思。


罗根没有丝毫的惊慌，将几乎拔出的剑收了回去

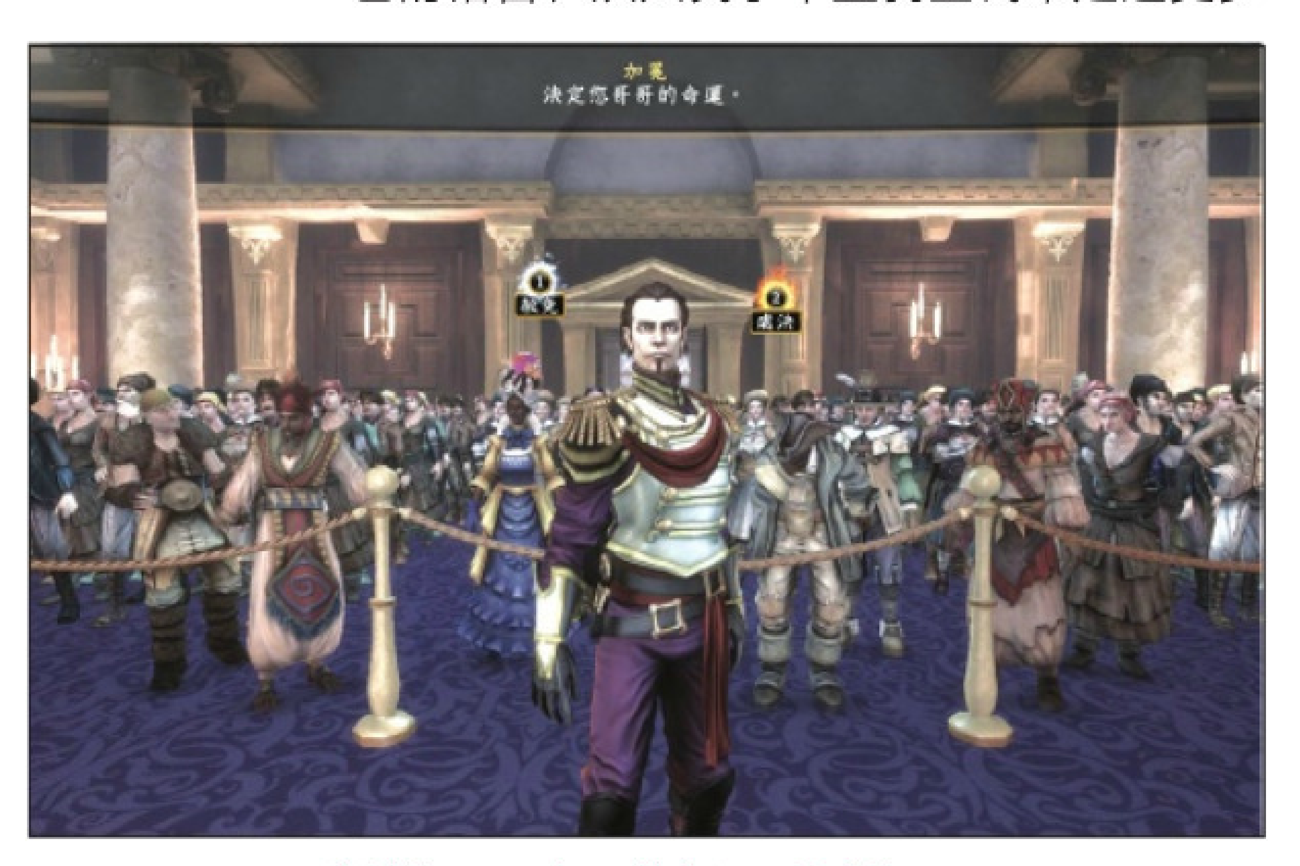
见先知泰瑞莎，她给国王看过黑暗势力吞噬阿尔比恩的景象，说当下的任务是阻击黑暗势力的袭击，保护自己的王国。他取代哥哥是历史演变的必然过程，罗根统治下的阿尔比恩注定会毁灭，只有取而代之才有生还的可能。现在只有一年的时间，让阿尔比恩准备好面对前所未有的威胁。现在有两种选择：遵守此前做出的承诺成为明君，用少量的财富来防御自己；或者成为暴君，违背自己的诺言，从人民手中盘剥金钱来建造更多的军队，像他的哥哥罗根一样。

9.国王行程表（Royal Schedule）

革命成功，王子推翻了罗根的统治，一掌皇权。包尔斯顿城堡里举行了一场加冕仪式，在同盟领袖和民众的欢呼声中，王子成了阿尔比恩的新国王。

回到作战室，沃尔特说贾斯柏在打理庇护所的事务无法抽身，给国王介绍新的私人助理——拥有幽默感的霍布森。霍布林给国王看过今天的政务安排，首先要参加的是对前任国王罗根的审判。在完成这项任务之前，建议做完当下所有支线任务，并收集所有的钥匙、地精和书籍等。

前往王座室，在民众面前对前国王罗根进行审判，每位盟友都说出自己的见解：萨宾说王国里没有人不为他而遭受贫苦，理应处决他；班芬恩为了给史威夫少校复仇，提议血债血偿；裴吉则认为大家面对的问题是人民的饥饿和贫穷，杀了罗根也解决不了问题；凯林则认为罗根背叛自己的诺言，让她的人们沦于黑暗和死亡，应当让他付出代价。



审判前国王罗根，赦免还是处决他呢？

罗根辩称自己所做的一切都是有理由的，从前盲眼先知泰瑞莎曾找过他，她预测到王国的未来，奥罗拉的黑暗势力会将整个王国毁灭，罗根是为了保护阿尔比恩，用少数人受苦和死亡，建立起一支强大的军队来拯救国家。罗根提议让自己来辅助新国王，兄弟俩一起来面对这次袭击。

这时国王要决定哥哥罗根的命运，赦免或处决他。前往统治之路



善与恶的抉择，完全掌握在自己手中

进到门后开宝箱学习新的技能，然后回到城堡跟随霍布森前往国库，在这里制定明年的赋税政策，可选择降低税率、维持原有的税率或提高税率。如果想做一个暴君，就提高税率来引起人民的憎恨；如果想做明君，就捐出自己的金币来建造军队，降低税率来赢得人民的爱戴。

现在国王得去包尔斯顿工业区见李弗，危机当前，要抛开原来的成见共同救国，李弗可是王国数一数二的赚钱能手。李弗提议继续雇佣童工，而裴吉则要国王兑现诺言，将工厂改建为学校，让儿童得到应有的教育，在这里需要做一选择。

回到城堡的王座室，裴吉要求国王兑现诺言重建包尔斯顿旧城，让人民居得其所，这时也可以赞同李弗的观点，维持旧城原状，可以节省下这笔资金。来到国库，霍布森说有人抱怨街上治安不良和犯罪问题，这时决定治安方面的投入预算，选择提高预算或是降低预算。回到王座室，决定城堡的装潢设计，是光明还是黑暗的风格。接下来决定奥罗拉的未来，是

否兑现承诺，重修奥罗拉城，将它当成自己王国的一部分。违背承诺的话可以不修城，反而雇用那里的人民挖矿敛财。

10.沙漠之星（The Desert Star）

理完了政务，国王和霍布林闲聊起来，得知奥罗拉沙漠的一个洞穴里有一座废弃的古老神殿，传闻里面藏着一颗稀有的钻石。国王正为国库空虚而发愁，于是决定进行一次寻宝之旅。

由奥罗拉城出发，穿过沙漠时会遇到狂沙怒火，他们通常是4只一起出现的，使用双武器，动作迅捷且比较耐打，建议融合魔法无影剑术+飓风术来打。进入沙瀑宫殿，仍然会遭遇狂沙怒火，清除后穿过小湖上的桥，再穿过古老的宫殿来到一片沉没的绿洲地带，拾级而上过天桥进到存放钻石沙漠之星的大厅。当拿起沙漠之星的时候，会出现大群狂沙怒火，用范围魔法来轰，释放五六次能清掉一批。逃出洞穴返回到包尔斯顿城堡，前往国库见霍布森，将沙漠之星交给他卖到70万来充实国库。



在沙漠中遇到大批的狂沙怒火，用范围魔法来清

11.犯罪与惩罚（Crime and Punishment）

接下来开始一天的政务，首先制定孩童辅助金的等级，选择向多生子女的人们罚款，或是恢复孩童辅助金政策，鼓励人们多生孩子。前往王座室听取裴吉和李弗的提议，决定是重建孤儿院和收容所，还是将它改建为妓院。另一项是处置城市废弃物的问题，决定是将废物按照李弗的建议排放到悲恸森林，还是根据市民的请求建造污水处理厂。



开始审理新一天的政务



这位贵妇说那尊要捐献的珍贵雕像被偷走了

前往反抗军总部见裴吉，得知有群强盗将攻击包尔斯顿市集的酒馆。于是前往酒馆杀掉那群抢劫的强盗，从地上拾取一把钥匙，还有强盗头子奈杰写的纸条，上面写有找到他藏身处的方法。之后前往桥下找到奈杰的藏身处，将躲在这里的一干强盗全部剿灭，只是给奈杰溜掉了。穿过重重门户来到一条走廊，释放关押在铁笼里的平民。来到末端的房间，看到奈杰将自己关在了铁笼里，还称笼子里有逃走的暗道，国王拿他没一点办法。

接下来和两名大汉战斗，在窄仄的房间里很容易被他们的燃烧弹所伤，因此要不断地翻滚移动，寻机用枪械攻击。解决完打手，奈杰才发现自己钻错了笼子，根本没有暗道可逃，于是提出花10万贿赂国王。

12.失窃的雕像（The Stolen Statue）

回到国库找霍布林谈话，这里可选择移除饮酒的限制，或者宣布饮酒为非法行为。现在离攻击还有252天，前往王座室开始新一天的政务。首先听取图书馆员山缪的提议，决定是否遵守承诺，将学院开放给需要学习知识的民众。然后决定包尔湖的未来，是否赞成李弗的提议，将美丽的包尔湖排空，发掘湖底丰富的贵重金属。据霍布林所说，有位富婆愿意为国库捐献一笔钱，他希望国王亲自前往米尔菲德进行募捐活动。

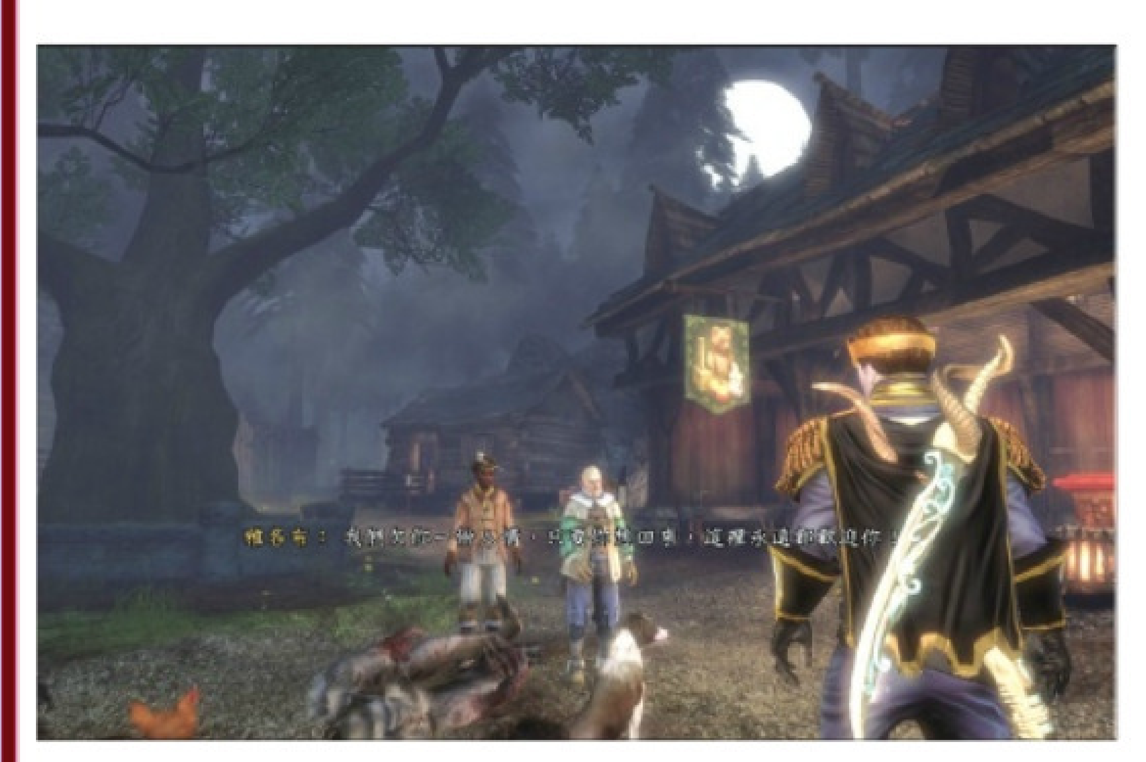
来到米尔菲德去见富婆，得知她有



座珍贵的小雕像被小偷盗走了，那小偷逃到了森林里面。于是前往银松（Silverpines），在一堆篝火边望到一个白色的狼人，他朝王子一声嗥叫便逃走了。走过去阅读树上的字条，叫国王跟着狼人走。来到一座小村庄，看到这里戒备森严，如临大敌。和村长雅各布（Jacob）交谈，得知狼人经常袭扰村庄，他们用燃烧硝酸银的提灯来防御他们。穿过小村继续追赶狼人，在一处山坳里见到狼人领袖康纳，他曾是那座小村的村民，由于一点过失被放逐森林，为此他要报复村人。那尊雕像在他手里，只要国王将小村庄的提灯灭掉，他就可以将雕像送给国王。此时选择保护村庄还是攻击村庄，若选保护村庄的话，两只狼人会攻袭过来，杀掉它们后赶往村庄杀康纳。


在银松见到狼人的领袖康纳先生

康纳的动作很快，并且防御也高，打起来比较吃力。建议用融合魔法飓风术＋力荡术，再配合时间延缓药剂来打。胜利后村长雅各布从康纳身上找到白色狼人雕像交给了国王，返回到米尔菲德见富婆和霍布森，将雕像交给霍布森进行估值，选择将所得的50万捐给国库还是据为己有。


在村庄里击败康纳，村长将雕像交给了国王

离攻击还有121天，又要处理政务了。前往王座室倾听凯林的提议，决定是否在沙漠里建军事哨站，来保护奥罗拉人民的安全。接下来雾峰遗民的领袖萨宾参见，请求国王兑现之前的承诺，决定是否将雾峰群山恢复原有的翠绿和美丽，给遗民部落一个美丽的家园。作出决定后，回到国库和霍布森谈话，在合约上签字将国库的资金移交给军方。

13.大结局：决战时刻

时光如梭，距离攻击还有1天的时间了。阿尔比恩军队已完成了抵抗入侵的部署，为了庆祝国王登基一周年，霍布森准备了很多精彩活动。前往统治之路，盲眼先知泰瑞莎对国王一年来的表现给予评价和总结。这时有3只宝箱可学习大师级别的技能，建议将魔法和枪械学会，徽章不足就做支线或战斗来赚取。

攻击如期而至，敌人来势迅猛，包尔斯顿城的防御顷刻瓦解，如果不进行阻击的话恐怕支撑不到黎明的到来。国王和伙伴们来到街上，看到大批暗影武士出现，如果有大师级的范围魔法就很容易清理，这里推荐飓风术＋无影剑术的组合。

沿着街道和小巷杀过去，沿途看到一些夜行兽制造的幻象。有的地方被屏障挡住，要解决掉出现的敌人才能通行，敌人都是之前曾遇到过的暗影武士、机械鸟等，数量多就用范围魔法，少了换枪械远程攻击，战斗时注意脚下，有黑液的话立刻翻滚躲闪，否则会被飞出来的蝙蝠穿刺。

在桥上遇到夜行兽的本尊，他会用手杖施展直线裂地攻击，看到手势就往一侧翻滚躲避，然后用枪械射击。他还会在地上制造黑液，里面会传送成群的暗影武士或有蝙蝠穿出，跑远一些用范围魔法清理。往前在街道还会遇到一次夜行兽，打法如前。

来到一处庭院，夜行兽侵入沃尔特的身体，被恶灵附体的沃尔特朝国王袭来。此时的沃尔特除了拥有此前夜行兽的几种攻击方式外，还多了瞬移、近身攻击和手枪远程攻击，不过打他并不困难，诀窍在于翻滚躲闪，避开他的任何攻击并尽量拉开距离，翻滚后立刻开枪还击，然后接着翻滚。

终于打倒了沃尔特，他感觉体内的黑暗力量消退了，但自己的生命能量也在流失。他想起当年给王子讲述英雄故事的情形，然后用最后的一丝力气告诉年青的国王：孩子，你让我感到很骄傲！沃尔特的声音渐渐微弱，天空中乌云密布，下起了今年的第一场豪雨……

乌云消弭，黑暗驱逐。阿尔比恩王国在新国王的努力下，终于得到和平。在包尔斯顿城的广场上，矗立着一尊沃尔特的石像，他身背巨剑，面带微笑昂首站立着，或许这就是他生前喜欢的样子吧。战争远去，和平降临，昔日并肩战斗的盟友也到了分别的时刻，皇家卫队的枪声为他们隆重送行。

主线任务至此结束，玩家可以继续在这个世界里探索，完成支线任务，收集书籍、银钥匙和地精等。


城堡的花园里矗起了沃尔特的英雄塑像，伙伴们在此分别

FABLE III 支线任务篇

1.布莱特沃村落（Brightwall Village）

◆失踪的剧本（Missing Play）

在村庄找两名戏剧演员谈话，答应帮他们寻找失踪的剧本。前往学院图书馆发现阴风森森，陈旧的纸页随风漫卷飞舞，一个声音叫王子赶快离开这个受诅咒的地方。循声在一间屋子里找到散发幽蓝光芒的剧本。王子正翻阅着剧本，一颗头颅突然从书里钻出来责怪王子让他死后不得安宁，随后把王子拖进书中。王子来到陌生的幽魂世界，路灯下的椅子上坐着大名鼎鼎的侦探兰森洛克，他也是被困在书里的人。跟着他来到舞台，他说要完成剧作家摩利的几部戏剧演出才能离开这个地方。第1部戏是浪漫剧《奥利佛与艾瑟尔的类悲剧》的一幕，上前穿戴戏服扮演年轻貌美的艾瑟尔，向奥利佛表达爱意时选择“表白”（Declare love）。第2部戏是《皇家宫廷大屠杀》，王子扮演的是一位弄臣，扮成一只公鸡坐在王座上，然后给罗洛王“呵痒”（Tickle）。第3部戏是史诗剧《毁灭者泰特斯》，王子扮演泰特斯，首先用火球术的范围攻击杀掉成群的打手，再让复仇者杀死自己。完成3部戏的演出后，摩利对王子的表演天赋感到敬佩，将自己的剧本送给了王子，王子和兰森洛克重获自由。回到村庄将剧本送给那两名戏剧演员，然后和村民一道观看他们的演出，然而村民们对他们这种将悲喜剧结合起来的表演方式并不买账。任务完成后获得20枚徽章和《菲力普摩利创作全集》。



换上公鸡服装来引诱小鸡们返回窝巢



布莱恩按照说明书的提示念起咒语，石像怪将所有地精赋予生命

◆地精最棒（Gnomes Are Great!）

喜欢收藏地精雕像的布莱恩（Brian）委托王子前往雾峰谷寻找失落的包裹。用庇护所的地图进行地点跳跃，在山谷中找到一辆翻倒的马车，一群强盗正在那里抱怨，除了一堆石头什么也没劫到。杀光强盗拾取一个石像怪，回村里将石像怪放到基座上，布莱恩朝着它念动咒语，整座花园的地精雕像都拥有了生命。完成任务得到10枚徽章。

◆毛头小子（Chicken Chaser）

农场主伯纳德（Bernard）说他的小鸡全部逃跑了，委托王子将它们聚集起来。从他手上拿到一套公鸡服装，到庇护所穿戴它，然后到村庄各处寻找鸡群。要找到的小鸡共9只，每3只成一群，找到它们诱骗（E键）回农场。第1群在农场附近的桥头，第2群在当铺后边，第3群在村庄入口的雕像附近，接近时小狗会带路找到它们。将9只小鸡全部关回农场后，伯纳德的妻子出来阻拦，说小鸡应该获得自由，此时可选择解救小鸡或杀死小鸡。完成任务获得10枚徽章和小鸡。若曾选择解救小鸡，此后可解锁“赛鸡日”小游戏，可在赛鸡比赛中下注。

◆失踪儿童（Missing Child）

村外桥头的罗拉（Laura）说她的女儿失踪了，委托王子前往雾峰谷找找看。进入寒气洞穴找到小女孩，牵住她的手（Q）朝洞外行去，途中遇到野狼袭击就放开她的手，等清完障碍再牵手行走。将小女孩送到罗拉身边，得到5枚徽章。

◆地精最坏（Gnomes Are Evil!）

在完成任务“地精最棒”后，花园里的地精拥有了生命，可让布莱恩难过的是，心爱的地精全部跑掉了。先去找第一只地精，沿着地上的足迹找到一间屋子里，那家伙挂在墙角上，用枪射击它，它会自动逃跑到花园里。回


决定小鸡们的命运，选择解救小鸡的话，将开放小鸡赛跑小游戏


冒险的时候若听到地精的说话声，就可以在附近搜索到他们的踪影了

去和布莱恩说话，受托寻找其他散落各处的49只地精，其间可得到他的小丑妆、闪亮护甲、稀有翡翠等小礼物。如果完成了这个漫长的任务，在花园开枪射击那只石像怪，解除掉地精的生命，就可以得到传奇武器——地精摧毁者（Gnomewrecker）。

◆包裹快递（Special Delivery）

在得到雾峰遗民的拥护后，在营地和迪宾斯（Tibbins）太太说话，答应帮他递送一个包裹给布莱特沃学院的表哥萨尔（Saul），完成任务得到5枚徽章。

◆古老的钥匙（An Ancient Key）

在完成任务“包裹快递”后，前往学院找萨尔说话，护送他进行探险活动，拿到禁忌知识之钥。牵起他的手前往地下圣物室，清除沿途的死灵人，将他带到一间秘密图书馆，发现这里的藏书并不珍奇，完成任务得到5枚徽章。


在各地旅行的时候仔细收集遗落的珍稀书籍

◆邪恶生物（An Evil Presence）

在完成任务“古老的钥匙”后，前往学院找萨尔谈话，得知有本黑巫术的书籍召来了邪恶生物，于是从他手上拿到终极禁忌知识之钥，赶往圣物室的秘密图书馆清怪，在末端的宝箱里有稀有翡翠。回到学院找萨尔交任务，得到5枚徽章。

◆文字的力量（The Pen is Mightier...）

在完成任务“邪恶生物”，主角赶到包尔斯顿后，前往图书馆找萨尔交谈，受托寻找散落民间的珍稀书籍，共有30本，找来放到房间的书架上即可。每当找到5本、10本、15本、20本、29本的时候回来找萨尔，可接到额外的寻书任务。

◆麻烦的婚姻（A Marriage of Inconvenience）

此任务在主角到达包尔斯顿后解锁。村庄里有对夫妇互相厌倦了对方，上前和丈夫说话（如果主角是女子，则和妻子说话接任务），答应帮他们离婚。现在得去引诱他的妻子，使她移情别恋。进房间和妻子进行互动，跳舞、吹口哨或展示英雄姿态，博得一定的好感送珠宝给她，身上没有的话可去商店购买。送完珠宝继续进行互动，跳舞、拥抱，然后两人牵手出去约会。在桥上亲吻她，然后向她求婚，她欣欣然地跑回去准备和丈夫离婚。赶往他们的家里，听到夫妻俩人的谈话，妻子察觉到这是一场骗局，于是想让王子杀掉丈夫好继承全部家产，此时有两种选择：杀掉丈夫，或者离开这里。完成任务得到20枚徽章。

2.雾峰谷（Mistpeak Valley）

◆佣兵的过路费（Mercenary Customs）

和流浪商人比利谈话，护送他前往布莱特沃。完成任务得到5枚徽章，将来还可享受比利的折扣优惠。

3.悲恸森林（Mourningwood）

◆和平、爱与杀人罪（Peace, Love, and Homicide）

身穿黑袍的莱斯利（Lesley）站在一道流动火焰的传送门前，他要王子前去杀掉一个宣扬和平、善良的人，以证明自己的黑暗和邪恶，这样才可以穿越他身后的火焰。赶到村庄找到目标，按退格键（BackSpace）关掉安全模式，这样才可以攻击平民。杀掉目标后回去见莱斯利，获得15枚徽章。

◆挖掘工作（Excavation）

完成任务“和平、爱与杀人罪”后，前往悲恸森林的黑暗圣殿遗址，沉迷于邪恶世界的莱斯利在这里进行挖掘，赞助他50 000金



要赞助莱斯利进行黑暗圣殿的挖掘吗？



拿到死者之书后，墓地里涌现大批的死灵怪物

币，获得5枚徽章。

◆觉醒（Awakening）

在完成任务“挖掘工作”的几天后，前往黑暗圣殿，莱斯利说圣殿里全是怪物，致使工人们无法挖掘，请王子帮忙清除掉它们。进入地下宫殿清除死灵怪物，建议用枪的远程攻击，范围魔法也可以，只是会慢一些。清完怪回去交任务，得到5枚徽章。

◆控制杆（Leverage）

在完成任务“觉醒”的几天后，前往黑暗圣殿见莱斯利，他要王子帮忙寻找一个控制杆来恢复神殿的运作，从他手上拿到黑暗圣殿的钥匙。回到大厅沿着楼梯爬上去，用钥匙打开巨像后面的门，前面是有蓝色箭头的平台，曾在图书馆的圣物室见过，不过此时只有一个箭头是正确的，踏错会召来怪物，为了避免太多的战斗，直接往右边的平台走，清掉一群怪物后跑到前面踩唯一的箭头升起平台，一直走到对岸，清敌后沿阶梯下去，继续踩箭头，到达右边的走廊上楼梯。进到墓室推开石棺的盖子拿到控制杆，清掉出现的怪物，返回去将控制杆交给莱斯利，完成任务获得10枚徽章。离开前可完成邪恶仪式，扳动左边熔炉的控制杆，并将尸体扔进献祭坑里。

◆无聊死了（Bored to Death）

墓地里有两个双胞胎兄弟的幽魂——山姆（Sam）和麦克思（Max），他们备感无聊，要王子帮忙取得一本可以召唤死者的古籍，这本书埋在他们母亲的坟墓里。前往米尔菲德的墓地，小狗会跑到一块墓碑前找藏宝地，在那里挖到《死者之书》。这时墙头出现一位老妇史贝德的幽魂，她正是那对同胞兄弟的母亲。她召唤出两批死灵人围攻过来，清掉它们后，一个巨大的死灵人从一间墓室里走出来。它会召唤成群的死灵人助战，集中力量打首领，碎骨大师是首选武器。如果失血严重就跑到树后躲猫猫，直到生命恢复再过去打。将死灵人首领打倒后，所有敌人消失，那老妇说王子有能力保护好那本书便离开了。在墓室里有一本图书馆任务的珍稀书籍，记得拾取。回到悲恸森林的墓地，将《死者之书》交给山姆和麦克思，他们随后念动书上的咒语，在墓地里搞起一场狂欢宴会。完成任务得到10枚徽章。



◆死不安宁（Gone But Not Forgotten）

在完成任务“无聊死了”后，返回墓地找山姆谈话，得知他的胞弟麦克思从《死者之书》里学了很多古怪的法术，然后就躲起来了，并将宴会上的幽魂也带走了。跟着他前往一间幽暗的地窖——尸骨园（Ossuary），看到麦克思正和一群幽魂侃大山，上前拖他往外走，不料他化作一个光团遁走了。王子追上楼梯的时候，麦克思扔下来几只木桶，落地后化作死灵怪物，杀掉它们继续望着光团追赶。过桥从末端跳下去，不久遇到一群死灵怪和乌鸦，换枪射杀。往前是有一棵大树的广场，麦克思打开一些地窖的门释放怪物，清完追到另一边有纪念碑基座的广场，麦克思召唤出更多的幽魂围攻过来，保持距离用枪来清，清完进到小礼拜堂。站在地上生有苔藓的大厅，头顶有钉板缓缓下落，出口被封住，王子掉进麦克思所设的陷阱了，还好命悬一线的时候被山姆救了出来。来到下一广场，地面上有移动的探照灯光圈，如果被照到会召唤出怪物，要尽量避免踩到它们。来到下一间有风琴的大厅，山姆和麦克思会一起召唤幽魂和死灵，耐心地清除它们，建议用火球术+力荡术来打，避免被大量

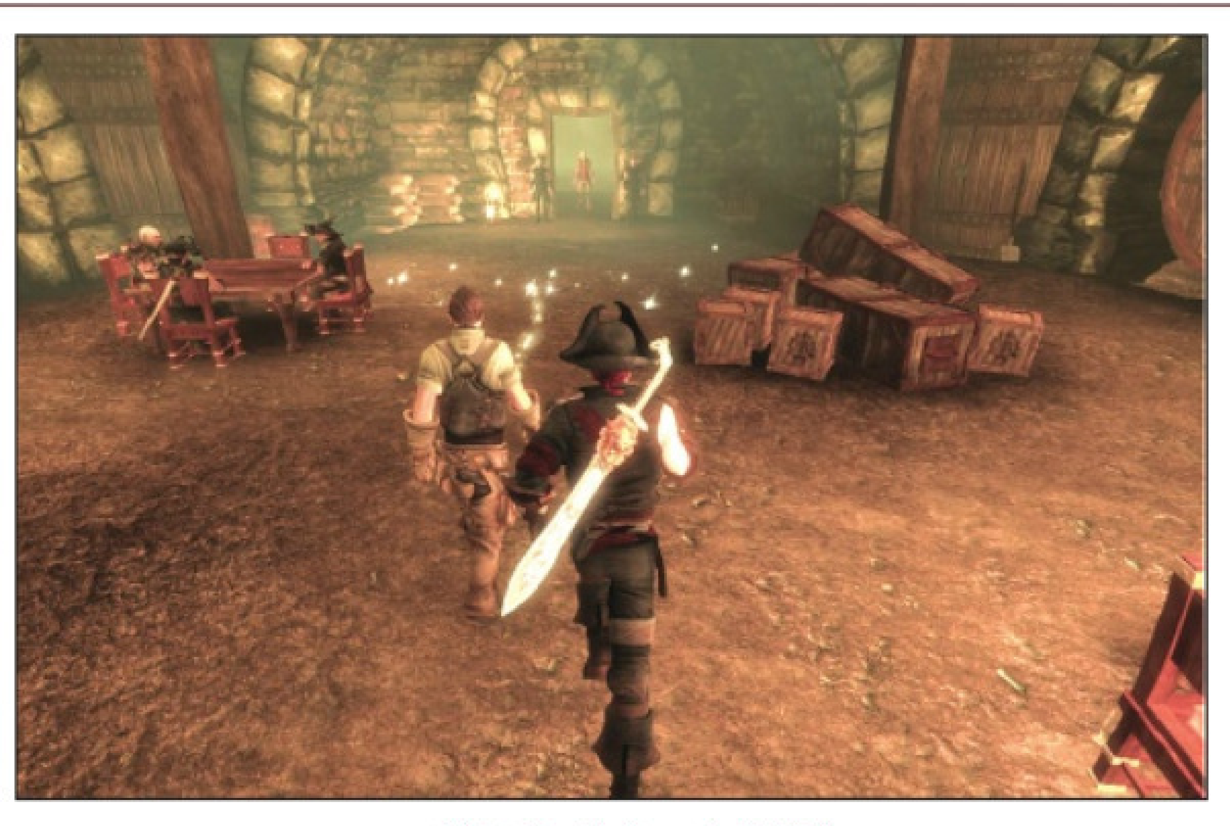


追到尸骨园清除沿途出现的幽魂和死灵怪物

敌人包围。清完场，母亲的幽魂从风琴里飞出来对俩兄弟训斥一番，让他们和自己生活在一起，这个惩罚看来似乎比死亡更加痛苦。完成任务获得30枚徽章。

◆哀悼亡夫（In Mourning）

此任务在主线从李弗庄园出来后解锁。一位黑衣寡妇请求王子护送她前往丈夫的墓地，牵起她的手朝村外墓地行去，途中会遭遇3批死灵人的袭击，这些敌人身披重甲但行动迟缓，建议换枪绕着树林跑，慢慢消磨对方的力量，或者用范围魔法轰一下就跑开。将寡妇送到地点，获得5枚徽章。



跟随拉兹洛前往强盗的巢穴



在井底找到被困的拉兹洛未婚妻

4.包尔斯顿工业区（Bowerstone Industrials）

◆绑架事件（Kidnapped）

拉兹洛的未婚妻被一伙强盗绑架了，可怜兮兮地求王子帮忙救人，于是跟着他去交赎金。进入地窖见到强盗头子，拉兹洛有了帮手不再是可怜虫的模样，言辞变得格外的强横，一场战斗是难以避免的了。清掉身周所有的强盗，进屋逼迫强盗头子说出未婚妻的下落，得知她被关押在附近的井里。王子纵身跳入深井，和洁拉汀谈话后领着她寻路离开。上台阶到十字路口，如果在游戏开始选择杀示威民众的领袖，留下伊莉丝的性命，此时在这里能碰到她，可带她出去结婚育子，永远生活在一起。继续前行到达下一岔路口，右转遇到几批霍比人，杀出下水道和洁拉汀谈话，她会问是否该和拉兹洛那样无聊的男人在一起。如果走邪恶路线建议她抛弃拉兹洛，走善良路线就不予置评吧。完成任务得到30枚徽章。

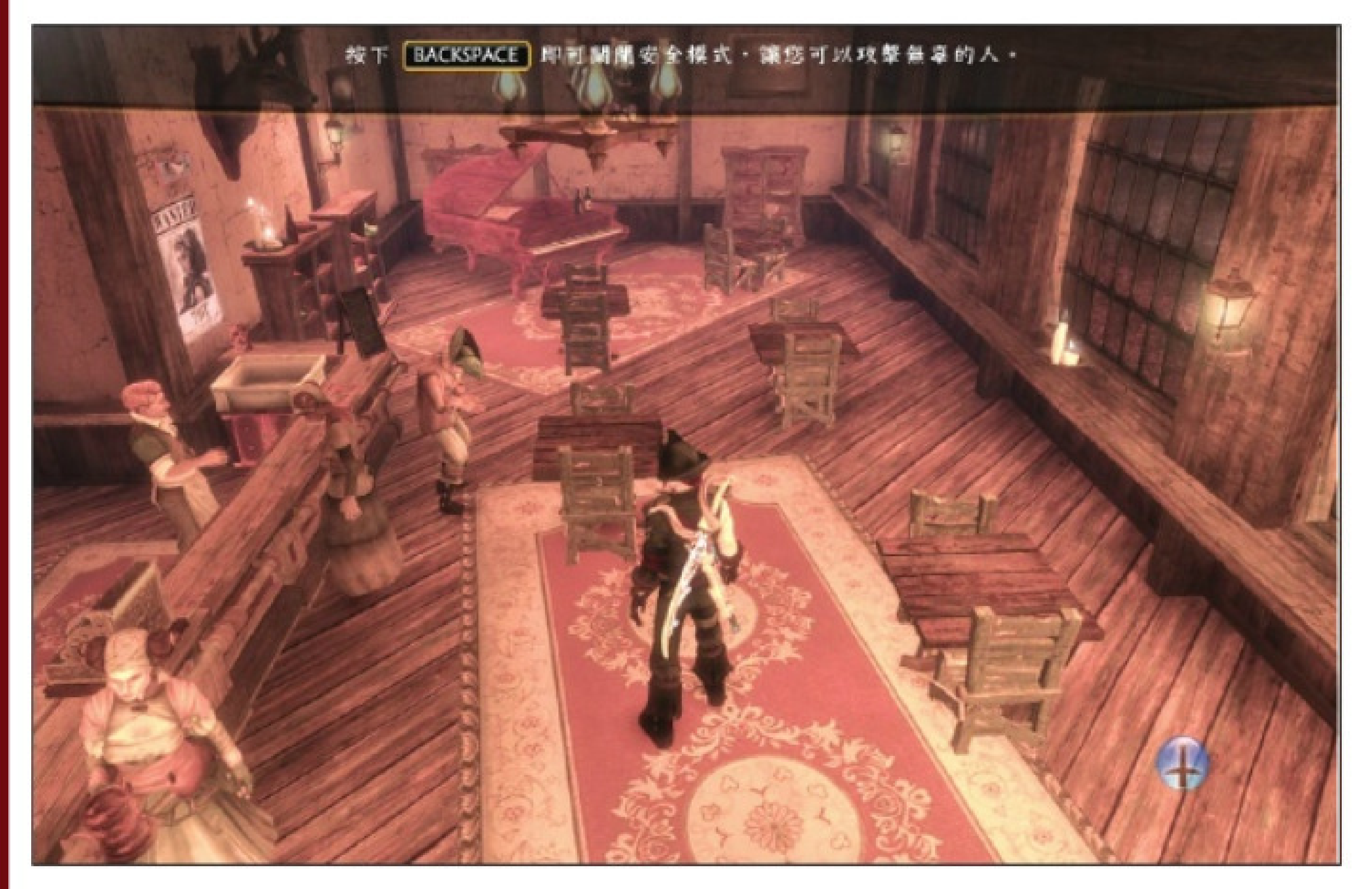
◆寻戒启事（One Ring to Find）

詹姆士（James）的订婚戒指掉落进下水道，答应帮他找找看。在下水道遭遇到霍比人，守在阶梯上边的平台用枪打，顺利的话他们没等爬上来便被杀光。走到末端小狗发现藏宝地，在此挖掘出订婚戒指，回去交还给詹姆士，没想到这家伙却又不想结婚了。不管怎样完成了任务，得到5枚徽章。

5.包尔斯顿市集（Bowerstone Market）

◆游戏（The Game）

3位魔法师要王子玩他们编制的一个角色扮演游戏，当王子拿起魔法球的时候，身体缩成小人，进到魔法师所建造的沙盘世界冒险，主线任务是从邪恶男爵的手里救出美丽的公主。往前进到亮水村落，向村民吉姆打听消息，得知公主被一群霍比人扛到山丘上的城堡去了。推门前往山坡，杀掉狼群进到一间工厂里，看到泰迪熊生产线上的男爵和公主，然后下阶梯开箱子拿男爵克星剑。往前穿过走廊扳动一个拉杆，出现了一群小蝴蝶，真是个烂游戏！随后魔法师调整难度，召唤出一群死灵人，王子用范围魔法轻松清场。之后穿过走廊走上山道，在骨坑里遇到会喷火的恶魔鸡，它们的攻击力有限，生命也相当脆弱，冲近身前斩杀。杀掉一群霍比人来到游戏的终点，用之前拿到的男爵克星剑打倒男爵，救出美丽的公主，然后为故事选择一个结局。完成任务获得50枚徽章。



在包尔斯顿工业区的酒馆里找到要刺杀的艾伦

◆欠债（The Debt）

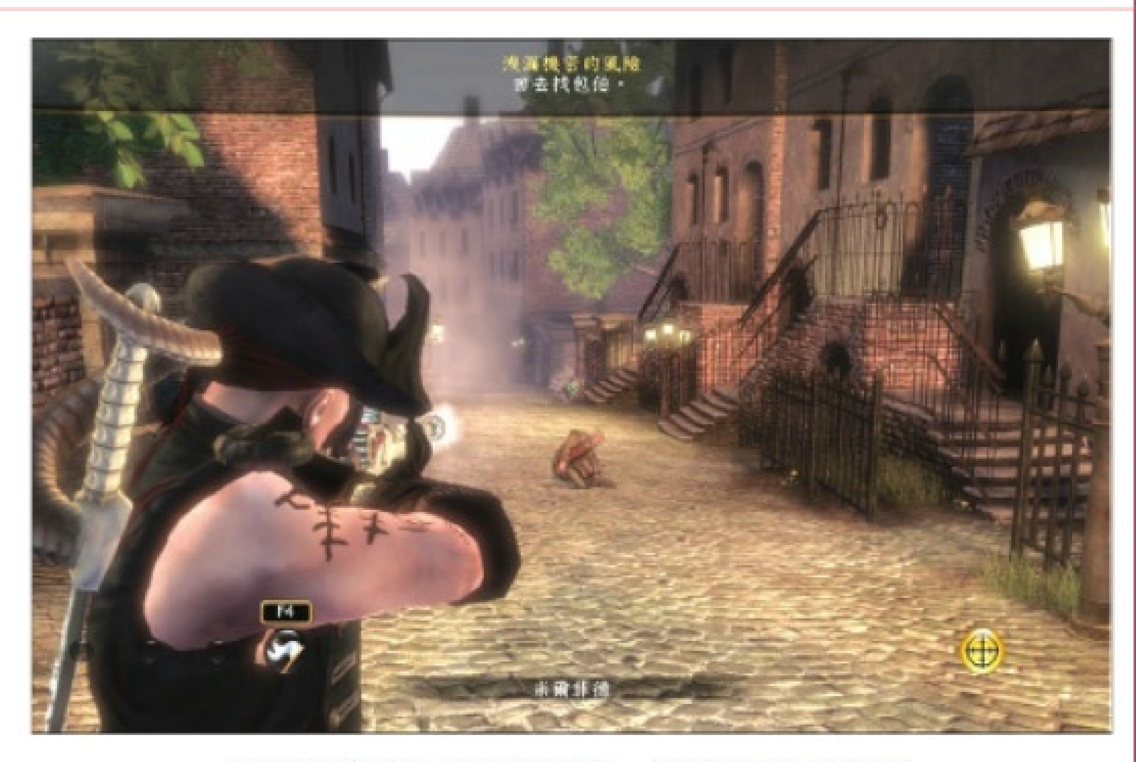
此任务在主线从李弗庄园出来后解锁。赛德里克（Cedric）在和艾伦（Alan）赌博时输掉了1000金币，他咽不下这口气，拜托王子前去杀了艾伦。前往包尔斯顿工业区的酒馆，目标是吧台边戴着三角帽的家伙，按退格键BackSpace关掉安全模式，就可以拔武器杀掉他。回去找雇主交任务，得到5枚徽章。

◆泄露机密的风险（The Man Who Knew Just Enough）

包伯（Bob）和伙伴伦纳德（Leonard）在城里做一些违法的生意，最近有位警察把伦纳德给抓了起来，伦纳德在严刑下很可能将他们那些违法勾当供出来，因此包伯想请王子前去消除这个麻烦。前往监狱扳动拉杆打开牢门，杀掉里边的伦纳德，如果被警察发现交点罚金即可。回来找包伯交任务，得到5枚徽章。

◆李弗的小秘密（Reaver's Unmentionables）

班雅明娜（Benjamina）是李弗的死忠粉死，她有个变态的请求，要王子前往米尔菲德的李弗府邸偷一条内裤。潜进李弗的卧室，到壁炉左边的书架启动机关打开一条密道，下去是一间情趣屋，在床边柜子上拿到一条旧内裤，回去将它交给那位疯狂的粉丝，得到5枚徽章。



先释放出牢里的伦纳德，再将其击毙街头

◆荒岛躲债（An Island Gateway）

在完成浮木森林的任务“解决讨厌鬼”后解锁此任务。前往酒馆的二楼客房和赌徒洛斯堤（Rusty）谈话，他欠下了大笔赌债，请王子护送他前去浮木森林避避风头。拉着他的手离开包尔斯顿市集，穿越米尔菲德的途中会遇到几批强盗。完成任务获得5枚徽章。



护送洛斯堤前往浮木森林躲债

6.包尔斯顿旧城（Bowerstone Old Quarters）

◆预谋杀人（Framed for Murder）

此任务在主线从李弗庄园出来后解锁。商人罗素想让王子前去刺杀一位画家汤马斯凯金，这样他囤积的画就能奇货可居，卖上高价。前往布莱特沃村的广场，按BackSpace关掉安全模式，杀掉那个绘画的艺术家，回去找罗素交任务，获得5枚徽章。

7.米尔菲德（Millfields）

◆修复工作（Restoration）

阿尔比恩古迹修复协会想要修复古老的吉卜赛营地桥梁，给协会主席捐款750金币，完成任务获得5枚徽章。桥梁修好后，沿着桥梁可解锁新地点——浮木森林（Driftwood）。

◆最后一骂（The Final Insult）

亚瑟（Arthur）委托王子送一封很重要的信，进到布莱特沃村落后过小桥往右转，收信人就站在井边，将信交给他，原来这是一封辱骂人的信件。亚瑟向阿尔比恩的每位居民都发出这样的信件，而这是最后一封。完成任务获得5枚徽章。

◆解救动物（Animal Liberation）

此任务在主线从李弗庄园出来后解锁。凯蒂（Katie）委托王子前往包尔斯顿工业区的派饼工厂解救用作实验的动物们，从她手上拿到一把钥匙。赶往一条胡同用钥匙打开侧门，清掉院落里的守卫，上楼梯到平台扳动拉杆打开车间的门。跳落到车间底层，清掉一群守卫再扳动平台上的拉杆打开铁笼。回去找凯蒂交任务，获得5枚徽章。

◆跟霍比人搅和（Hobnobbing with Hobbes）

此任务在游戏后期解锁。在米尔菲德见到作家丹斯（Dans），他正在写一本关于霍比人的书，为了研究他们，想让王子护送他前去一座霍比人居住的洞穴。两人进到积水洞穴，清掉沿途的霍比人，来到一处绝佳的观察地点，丹斯对王子的帮助表示感谢。让王子担心的是，以后是否还会见到这位痴狂的作家。

8.银松（Silverpines）

◆银松的诅咒（The Silverpines Curse）

在一片墓地里进到一间墓室，调查石棺拿到一块野狼头骨，这时一名士兵的幽魂上前告诉王子，是队长要他们杀死野狼赛斯的，现在要找齐野狼的骨骸放到墓场的祭坛上。前往附近的山坡看到一名士兵的幽魂在挖掘，在那



替亚瑟送最后一封信件

里挖出野狼的尾骨。接下来的两块骨头没有提示很不好找，先找到一个小村庄，村外有一小湖，湖里漂浮着一名士兵幽魂，过去潜水捞起野狼腿骨。沿着村外小路继续走，右边的洞穴口有名士兵幽魂，进到洞里开宝箱拿到野狼躯干。将所有的4块骨骸放到祭坛上，野狼赛斯复活，跟着它前往一间墓室，搜索石棺拿到近战武器狼族克星。这时队长和手下的幽魂出现，将他们全部清光完成任务，得到20枚徽章。


在朦胧峡谷的末端找到那位预言隐士

9.奥罗拉城（City of Aurora）

奥罗拉城的支线任务在主线完成之后才会解锁。

◆神殿的宝藏（Temple’s Treasure）

女祭司玛拉希望王子帮她收集沙漠中的稀有花朵，用来制作染料完成祭司仪式。要收集的花朵分为6类，共30朵。将它们交给玛拉的话可获得染料，用它能够改变身上刺青的颜色。

◆预言隐士（The Prophetic Hermit）

凯伦（Karen）委托王子递送一颗头颅给居住在沙漠中的预言隐士，他能跟死者交谈并汲取知识。王子穿过流沙地进入朦胧峡谷，途中会遇到一些狂沙怒火，还有成群笨重的机械鸟，还要打一次夜行兽本尊，最后在一道厚重大门前的红帐篷里找到那位隐士。完成任务获得5枚徽章。

◆新世界（The New World）

在奥罗拉城里见到一位雄心勃勃的冒险家，想要远征新大陆进行探险，不过这需要资金支持，赞助她8000金币结束这个任务，获得5枚徽章。



◆古老的圣物（A Relic of Ages Past）

探险家希米尔卡（Himilkar）拜托王子进入沙漠寻找伟人谭纳的雕像，它埋藏在流沙地的某处。穿过沙漠解决沿途的狂沙怒火，来到一座沙漠小镇。打开对面的门放进来机械鸟，守卫会牵制一部分。穿出小镇跑过沙丘，在某处挖掘到雕像，将它交给希米尔卡，完成任务获得5枚徽章。

◆开启巨大宝藏的钥匙（A Key to a Greater Key）

有位叫瓦洛的村民推销一把刻有奇怪铭文的古老钥匙，称用它能找到巨大的宝藏。花4000金币买下它，然后前往流沙地，在地图的西北边用这把钥匙打开一道石门。进入神殿踏箭头升起平台，分别到两侧的房间踩踏板才能打开前方中央的石门，进房间拿到一把金钥匙。

10.浮木森林（Driftwood）

在完成米尔菲德的支线任务“修复工作”后，通过修好的桥梁才能解锁这个地点。

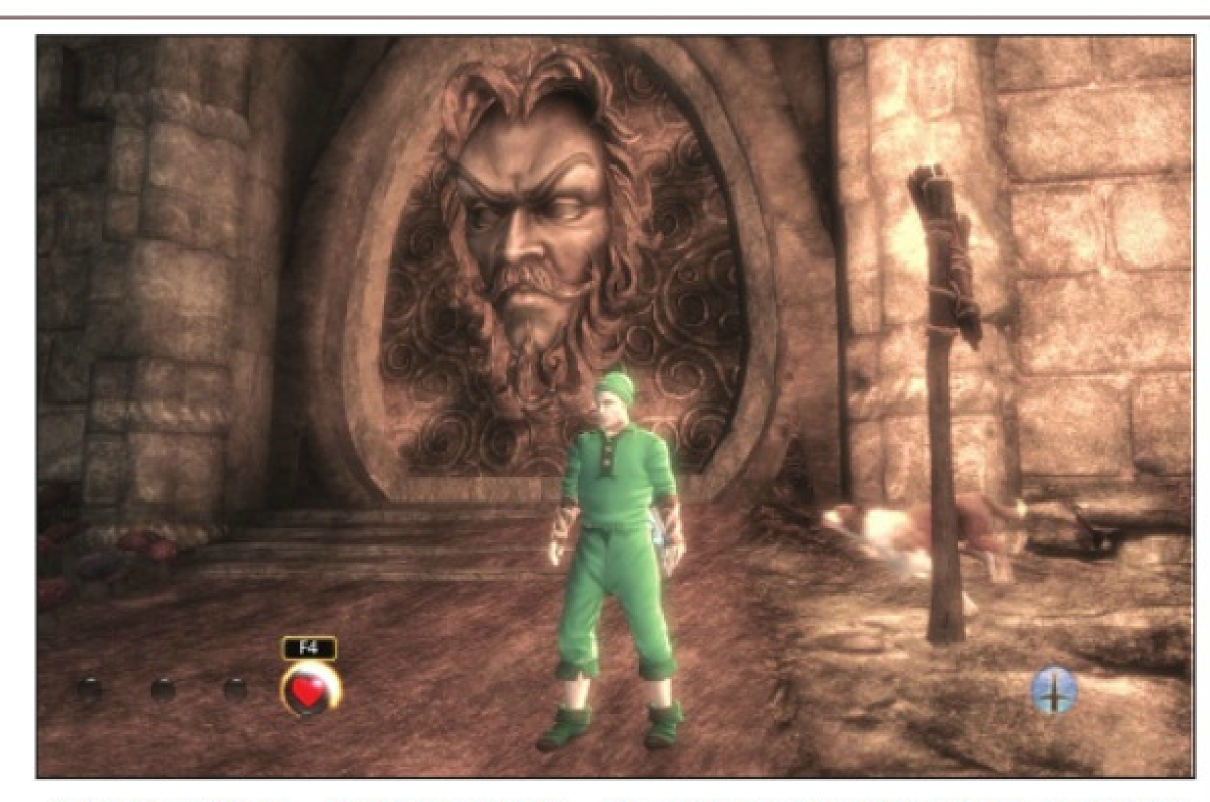
◆解决讨厌鬼（Pest Control）

伐木工罗宾（Robin）觉得前面的小岛适合他居住，请王子清除掉岛上的霍比人。游到对面的小岛，沿山路解决掉第一批霍比人，纵身跳落断桥，游到海岸杀掉召唤死灵的霍比人法师。再游到相邻的岛屿杀掉两批，跳落山崖到树林杀最后一批。回来和罗宾说话，得到5枚徽章。

◆帮助浮木森林取得木材（Giftwood for Driftwood）

完成任务“解决讨厌鬼”后，前往森林找理查德（Richard）谈话，要将一封信送给银松的木匠。在前往木匠小屋的途中，免不了和狼人进行几番的苦斗。完成任务获得10枚徽章。

11.日落之屋（Sunset House）


将道德值降低，并将身材吃胖，然后再穿上染得鲜艳的睡衣站到恶魔之门前

日落之屋在悲恸森林的一条岔路上，走过去会遭到霍比人的攻袭，清完望到山顶的别墅是一座废墟。进到花园找到一座石亭，在白天观察亭子里的4位英雄雕像姿态：戴礼帽的老者在看手表和太阳，他左边的女子垂着头，伸展手臂貌似非常悲伤的样子。左边的老人伸手指点前方，脸上很惊讶的神色，再左边的稍胖女子高举双臂。记住4尊雕像的姿态后，返回到悲恸森林后再进入这里，发现时间已经到了晚上。回到凉亭发现雕像的姿势改变了，将他们逐一改回白天看到的样子，如此阳光重新照拂到这里，山顶的那座别墅被修复了。

进入别墅，发现里面破旧不堪，大厅中央吊着一具骷髅，旁边的字条上写着主人的劝告，说这幢别墅被邪灵诅咒了，千万不要在这里睡觉。上楼梯，王子没有听从主人的劝告，躺在床上睡了起来。王子来到梦中世界，这里有个很大的象棋盘，中央的箱子里有张箱仔留的字条，要他玩一个有趣的游戏。于是和箱仔下棋，杀掉他几只兵卒，他便耍赖不玩并将棋局刷新。上前开箱子看字条，然后消灭围攻过来兵卒。再开箱子看字条，杀骑士和主教，接着是国王和王后。在疯狂西洋棋游戏中取胜后，箱仔将这座日落之屋赠送给了王子，并获得20枚徽章。


记住亭子里的四尊雕像的姿势

接下来在这间别墅里逛一下吧，先回到吊骷髅的大厅，朝着桌上的水晶球开一枪，一侧的房门打开，进去开宝箱拿时间延缓药剂。

下楼往左到客厅，正中墙壁有面大镜子，凑过去看到自己变成1颗骷髅头，透过镜子看到右侧墙壁有1个机关的光点，按照影射关系找到房间的那个位置，骷髅头会撞到那个机关上。镜子里出现第2个光点，在左侧墙壁上，同样走到对应的位置。第3个光点出现……将3个机关全部触碰后，纵身跳进镜子里的房间，这边是装修奢华，焕然一新，和镜子外边简直是两重天地。

镜子里边姑且称之为里日落之屋吧，它的格局是和外边完全镜像的关系。先到大厅调查桌子上的纸条，上写：射击不一样的地方。在另一边的桌上有颗水晶球，开枪射它一下，对面的门打开了，进去从宝箱里拿随机传奇武器，笔者拿到的是西蒙斯的猎枪。到客厅搜索柜子拿到陶瓷娃娃、玩具枪、玩具弓箭、玩具剑，留着哄孩子玩吧。

12.恶魔之门（Demon Doors）

◆布莱沃特村的恶魔之门

要打开这道门，需带来保持着纯洁、天真和快乐的人，那就是王子的小孩儿了。首先在统治之路购买情侣表情套件和家庭套件，然后到村庄找一女子谈恋爱，买房子搬进去住，然后举办婚礼结婚。和妻子一起睡觉的时候，选择“不安全性行为”，这样过夜后会诞出小孩。再等待两天，孩子会长大学步，牵着他的手带到恶魔之门前，然后和孩子一起玩耍，将大门感动得痛哭流涕，大门随之开启。进去得到25枚徽章，门里有间骷髅狂欢的酒吧，在楼上房间的箱子里拿到召唤生物药剂×3。

◆米尔菲德的恶魔之门

这道门只为那些道德值最低，并且不重视自己身材的人开启。首先得走邪恶路线，降低道德值的捷径是将国库的钱转至自己的名下。接下来将身体养肥，前往布莱沃特村落，到酒吧买酒喝，一次会出现7瓶，全部买下喝掉，然后再到外面的市场买羊肉吃，吃完跑到酒馆上层的房间睡到明天，酒和羊肉会刷新，继续吃喝。接下来穿上合适的服装，在庇护所的更衣室选择睡衣，卸下所有的刺青。在国王之路买下染料组件，将睡衣染成明亮的颜色。最后站到恶魔之门前就会开启，进去获得40枚徽章的奖励。

◆日落之屋的恶魔之门

只需成为阿尔比恩的国王或王后就能开启，进去从宝箱里拿到金币100万。

◆奥罗拉城的恶魔之门

只需完成主线剧情，王子成为最善良或最邪恶的君主，就可以打开大门，从宝箱里拿到随机传奇武器一把。


从宝箱里拿到随机的传奇武器一把

◆雾峰谷的恶魔之门

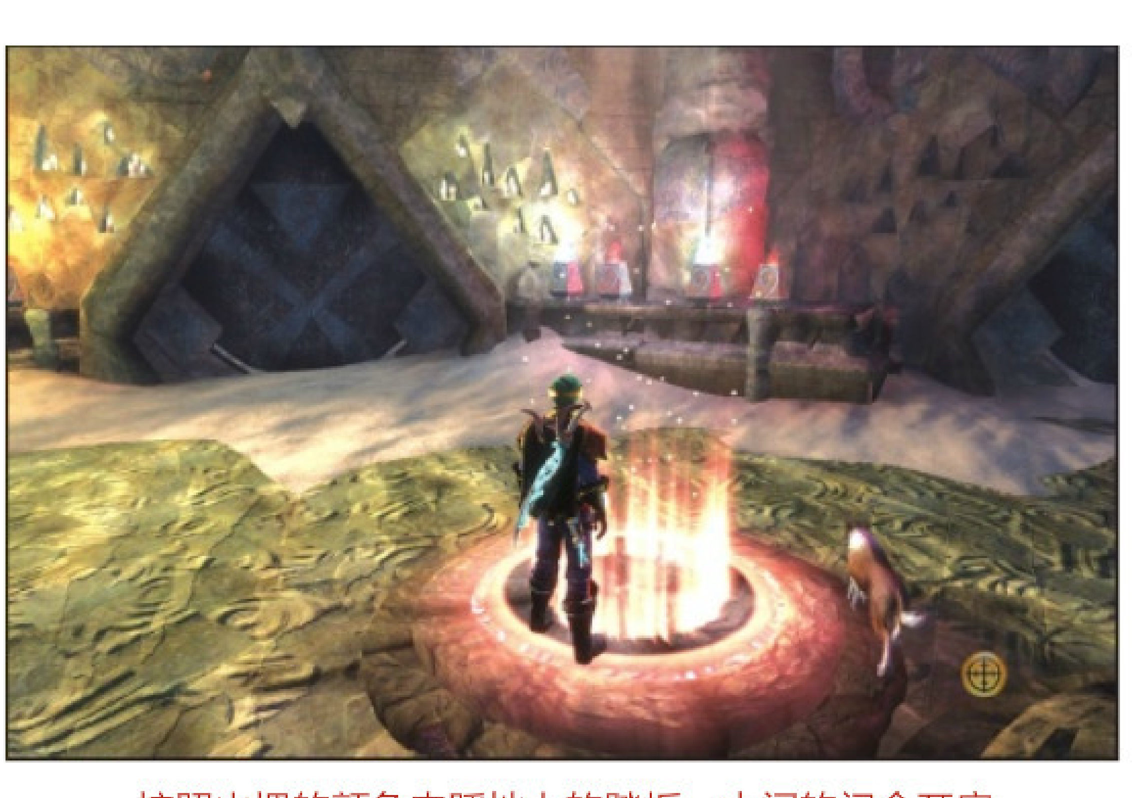
邀请LIVE异性玩家到你的游戏中，在恶魔之门前做亲昵表情，大门随后开启，进去拿到随机传奇武器一把。

◆悲恸森林的恶魔之门

这道恶魔之门在村庄里边，将近战或枪武器技能升至大师级，并将任意的传奇武器升至满级。来到恶魔之门前将武器拿到手里给它看，然后穿过大门来到一颗行星上，上面的气象机械可以改变天气，从宝箱里拿到军用套装。



追击神奇机关找到一道传送门



按照火把的颜色来踩地上的踏板，中间的门会开启

13.金钥匙和金门的任务

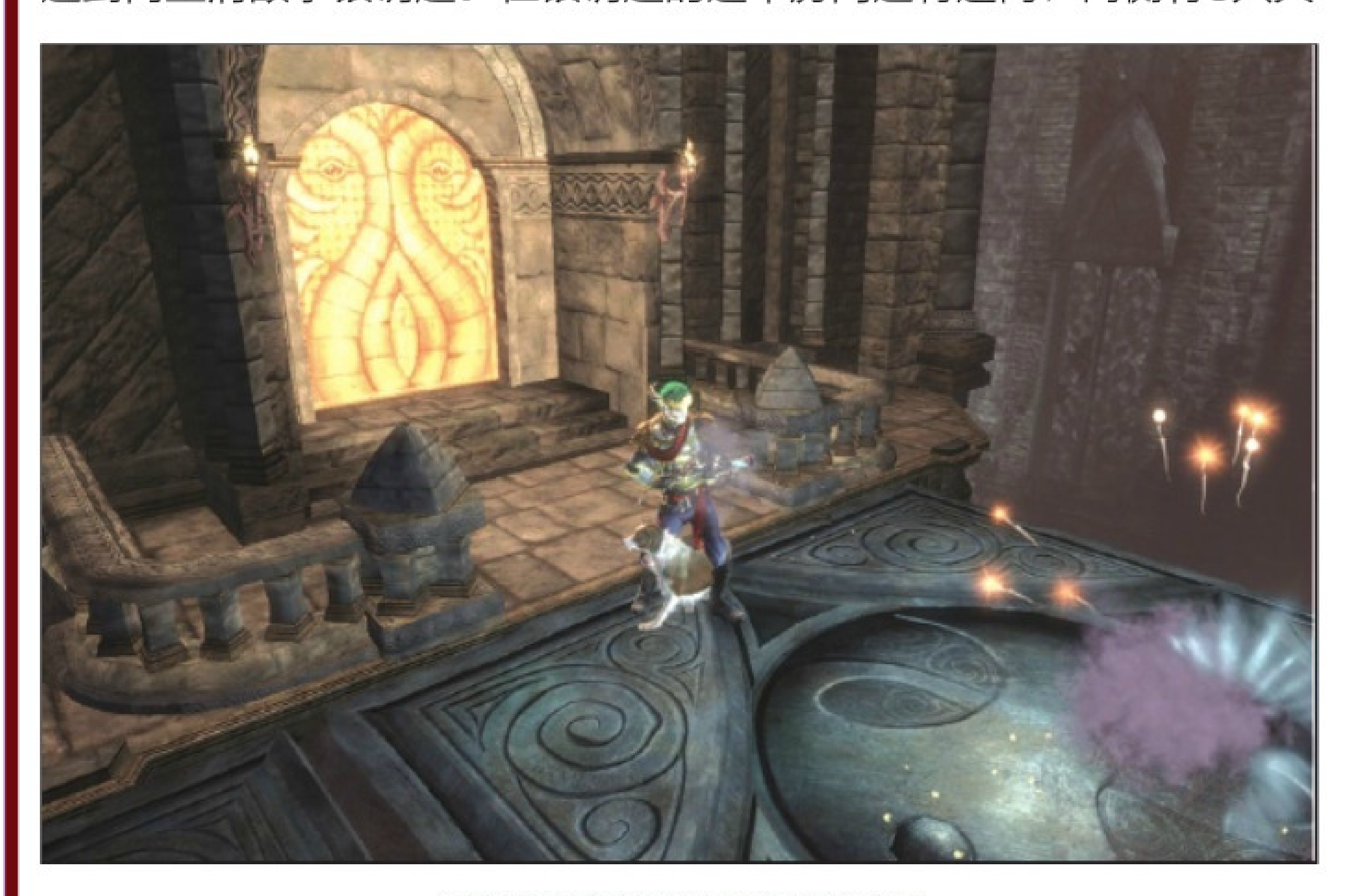
◆金钥匙的收集：共有4把金钥匙隐藏在各地。

雾峰谷遗迹：前往雾峰谷，在强盗营地外面的小湖畔附近有条小山道，遇到路牌继续上行，左转有只宝箱，继续走到末端有个洞穴。进入寒气洞穴寻路穿出，在洞后的遗迹中拿到金钥匙。

浮木森林山坡：前往浮木森林，在入口往左边的山坡能望到那枚金钥匙，只是目前还无法到那里。在岛上小村的右边能看到一座桥梁通向一块岩石，上面有只蓝色的神奇机关，用近战武器打它，它会改变位置，一路追踪过去打它。用近战武器打蓝色的，用魔法打红色的，用远程枪打黄色的。一路追逐到达山丘顶部的传送台，用它前往金钥匙的所在。

死亡十字路：在主线任务“开启巨大宝藏的钥匙”中，前往流沙地的大沙漠西北角，开启菱形门进入死亡十字路，踩出移动平台到两边开启机关，然后到中间的屋子里拿到金钥匙。

迷离洞穴：前往朦胧峡谷，在前往巨门的石阶前往右转，看到有道通往迷离洞穴（Enigma）的石门。进去后有个宝箱和一道门，开枪射击门顶的神奇机关，清掉涌出来的机械鸟。进门后用火球术将火把点燃，进到门里清敌拿银钥匙。在银钥匙的这个房间还有道门，两侧有8只火把，有蓝黄红颜色的火焰，而地面上蓝黄红颜色的踏板。按照那8只火把（从左到右）的颜色踩踏板，顺序是：黄、蓝、黄、红、蓝、红、蓝、红。完全正确的话可打开石门，进到里间拿到金钥匙。



金门在布莱沃特学院的圣物室里

◆开启金门：对应金钥匙，隐藏在游戏各处的金门也有4道。

布莱沃特的金门：前往布莱沃特的学院，进到圣物室遇岔路右转，过桥后沿着石阶往右侧下去，这里的石门需要做支线任务“古老的钥匙”开启。进到秘密图书馆，发现一个书架上面有黄色的神奇机关，开枪射它，它会飞到另一边的墙上，改变颜色和位置，继续攻击它，打中3次后开启一道暗门。进入暗门上楼梯，杀掉出现的死灵怪物，推开一道石门沿平台绕过去，再次推开石门遇到另一只神奇机关，击中它会飞到下面的平台。跳下去清掉所有的怪物，这时桥边出现一道有蓝色箭头的移动平台，站上去一路行进找到金门，用里边的传送门进到角柱区域，在宝箱里拿到男女抢匪套装——如果金钥匙没拿全的话，不推荐拿它。

包尔斯顿城堡的金门：进到城堡后花园的地下墓穴，这里也就是游戏初期逃跑的地道。沿着路一直走，在一处T字路口往左转找到金门。进去后往左边的山道上去找到宝箱，得到30枚徽章。如果金钥匙没拿全的话，不推荐拿它。

日落之屋的金门：进入日落之屋的花园，一直往右边走便能找到金门。在宝箱里拿到随机传奇武器，笔者拿到的是个战攻武（锤子），是个人战术攻击性武器的简称。

悲恸森林的金门：完成支线任务“死不安宁”解锁尸骨园（Ossuary），进去后沿左侧的楼梯上去便能找到金门。里边是间棺材屋，从一具石棺里拿到随机传奇武器，笔者拿到的是平衡者（枪）。P

林晓：最近一段时间大片的续作上映得不少。《功夫熊猫2》和《变形金刚3》叫板，《赛车总动员2》与《X战警前传》争斗，《加勒比海盗4》又出来横行大海，还有《哈利·波特》系列的曲终人散……一个暑假的屏幕风云，足够我们目眩神迷，也提供给我们多少感怀青春流逝的素材！杰克船长、阿宝和波特，当我们第一次认识他们的时候，那是曾经几何的青葱年代？





■北京 十三少



乱今朝（下）

次日清晨，木麟便出了留宿的客栈，到处打探招安军团的具体位置。锦鸿与程允隐蔽在暗处跟随，以防木麟进到招安军团后与他们失去联系。

木麟起先向周围百姓询问招安军团所在，那些人大多支支吾吾不愿讲出来，不时还瞥见有些商贩鬼鬼祟祟地向他这边看来，那样子似乎都在侧耳倾听。木麟不是初出江湖的小子，心知这些商贩必是招安军团的耳目，平日里混在邯郸城内充作小商小贩。见是这样的情况，索性让他们听见，这样也可打消他们对自己的警惕。

“听闻招安军团重金聘请星术师，敝人自幼学习观星之术，想来毛遂自荐，却不知招安军团所在，这位大嫂可否指点一下？”木麟说话声略大，周围那些眼线均是听了个明白。

被询问的妇女依旧摇头说不知，木麟只好装作垂头丧气的样子走开。此时一个眼线追上来喊住他，“这位小哥真是懂得观测星象？”

木麟回头佯装惊讶，“正是，有何贵干？”

那人盯着木麟看了一会儿，摸着下巴说：“小哥年纪轻轻，看起来不太像。观测星象可是深奥难学，前些日子有不少自称此道中人的骗子跑去招安军团蒙混，结果被英俊潇洒器宇不凡英明神武明察秋毫的首领发现，悉数斩杀。”见木麟的表情毫无变化，顿了顿说：“这位小哥若没有这个本事就莫要去揽下此等大事，小心丢了性命。”

木麟有些担心地看着这个招安军团的眼线，不禁抒发出一种诗人般的情怀。这样的人，怎么会被派来当一个眼线？当他说到军团首领潘诩的时候，脸上崇拜之神色溢于言表，想是混迹江湖不久的人也能看出此人蹊跷。这样怎么在江湖上混啊？

那人以为木麟听了他的话打消了自荐的念头，才要再说教一番，却被木麟打断。

“我自幼修习观测天象的术法，怎么会来此蒙混？更何况，招安军团的首领乃人中龙凤，岂是能轻易蒙骗的人？我这条小命虽是不值钱，却也不会如此作践自己跑来找死。”木麟一脸正色说得认真，加之不失时机的夸了潘诩，那人竟面露喜色。

“如此看来小哥定是有真本事的人，小哥若要去招安军团，我可以带路。”那人眉开眼笑，“小哥进去见了首领若

是成了，可跟他说是赵义找来的。”木麟微笑着答应了。

赵义在前面带路，走得很快，脚上却没什么根基，步履有些虚浮，大概也不是会武功的人，至多是最近几个月才开始学习的。从这人身上可以判断，邯郸城内的那些眼线多是跟他一样的水平。想来招安军团不过就是个流寇建立起来的，那里面七成都是不会武功的平民百姓，剩下那些曾经的强盗山贼，也不过是三流的水平。但招安的首领潘诩应该是有功底的人，不然他怎么管治手下几千人。潘诩和那些三流四流的手下倒没什么，但是，也不乏像朱云那样的高手。

想到朱云，木麟心里又是隐隐不安，此人若是出现，必定坏事。

走了半个时辰，跟着赵义七拐八拐之后，木麟终于见到了招安军团的营地大门。木麟本以为几千人的营地也该有些气派，没想到近前才发现招安的大门不过是用原木钉在一起的破烂货，两侧的围墙竟都是土墙，里面混杂的草枝根根分明。而且墙高只有四尺多，以木麟这样的身量，只需稍稍纵身便可翻墙而过。

这与普通的农家有什么区别？除了很大之外，这样的围墙，这样的大门，简直不堪一击，一点防御力都没有。木麟此刻明白了为何招安军团的营地所在这么隐蔽，尽管人人都知招安军团在河北在邯郸，可若没人带路，确实找不到。这样破烂的围墙大门也算是很好的伪装了，谁会想到五千多人的招安军团居然是这个样子。

赵义带着木麟来到门前。守卫只有一个人，身上的衣服红配绿，手中拿着一根歪曲不直的木棍，见他们来把棍子横在门前，“干嘛的！”那人鼻孔很大，不知是为了发狠吓人还是为了显示自己，说话很用力，用力的同时鼻孔一张一翕很是丑陋。

“待到秋来九月八。”赵义先开口道。

那人听了立刻收了棍子，身子微微向前倾，对道：“菊花开后百花杀。”听到这句，木麟觉得背后丝丝寒意升起，这些流寇竟把《不第后赋菊诗》改成这样，难道潘诩自比黄巢？他大概不知道黄巢的下场。

赵义又上前一步，继续说道：“冲天香气透京城。”

“满城都是野菊花！”那人朗声笑道：“原来是团里的兄弟。”



赵义便介绍木麟道：“这位小哥精通观星之术，我带他来见首领。”

那守卫仔细打量木麟一番，“可别又是个骗子，不然首领定又会大发雷霆。”

赵义点头：“正是正是，所以劳烦兄弟开门让他自行进去就好，我还要回岗位上去。”推了推木麟。

那守卫见木麟年轻，不想让他白送了性命，警告道：“你可是想好了再进去，否则也许有进无出。”

木麟抱拳，“多谢提醒，只是在下并非坑蒙拐骗之人，此次如何进去便是如何出来。”

那守卫见木麟说得底气十足，心知这年轻人或许真的身怀绝技，便开门放行。木麟进去后还听到赵义在他身后喊：“小哥若是成了别忘了说是我让你来的。”大门随之关上。

这一幕锦鸿和程允看得请清楚出，他们躲在一个小土坡后面，把招安军团的营地仔细打量了一番。他们发现招安军团依仗着背靠大山，只有一面墙，但所靠之山没有后路，山上尽是悬崖峭壁，轻功好的人从那里跳下去也要重伤，更何况这军团里尽是些不会武功的人。若是有一天真的被人攻打进来，他们除了正面迎敌，根本无路可退。锦鸿和程允不由得感慨，这潘诩果然是个草包，竟不给自己留后路。

木麟进了营地，见营地的空地上招安军团的人三五成群散在各处，不见操练不见演阵。如今江湖上都知道潘诩整日操演阵法，除了星象问题，可谓是万事俱备只欠东风了，而木麟今天所见，与传闻完全不符。

木麟摸不透潘诩的想法，已经来到潘诩的营帐外。这里有两个守卫，看起来都是十几岁的孩子，却很是瘦小，一看便知是吃喝不足才这样的。那两个孩子见他来，上前拦着问他来干什么。

木麟如实说了来意，报上姓名，其中一个孩子跑进营帐汇报，不一会儿便出来让木麟进去。

潘诩大约三十多岁，身上着一件浅灰色绸袍，皮肤白皙，头发披散，留着长长的鬓发，眼睛较大却不精亮，以此看出内功一般或者从未修习。木麟不会看相，但看着眼前这个如白面书生般的招安军团首领，心中多少有些惊讶，此人有种隐藏极深的威严，并未任其发散出来，若是心思不够细密的人大概是察觉不到的。

如此看来，外面那些三五成群的招安士兵除了根基不足，其他的一定已经训练得很好了，现在想想刚才外面那么多人，却个个都很安静，以此看出军纪严明，这个潘诩果然是不能低估的人。

潘诩坐在主座上，一只手撑着

头，丝毫未动地看着木麟，懒懒地说："你真懂得观星术？"声调虽小，却不容置疑。

木麟从容点头。

潘诩想了想说："天罡亢龙，难尤七星，周游八方。"

木麟见他试探自己是否真的懂星象，立刻回答："紫气避凶，尽扫不祥，下授符印。"

潘诩眼中闪了闪，将身子坐直，又道："腐气何抬首，日真须自回。"

"房曜反复生，普化九天曲，无弦造化律。"对完这句木麟说："这些我自幼修习至今，早已熟记于心，首领还要考些什么尽管问。"

潘诩此刻才起身，脸上挂笑："总算有个像样的人来，先前那些人连这些都不懂得，居然还与我说他们通晓，若不是被那些混账东西蒙骗多了，我也不必去看那些观星之书。"单手捏了捏睛明穴，"那些星术之书实在难懂，这些日子看得我头晕眼花，才记住了刚才那两句，只是用这两句来试探足够了。如今你来我大可放心，不必再看那些书了。"

木麟微微颔首，"我自幼研习各种书籍，初出江湖便听闻招安军团的首领得了一个奇阵，本是不甚关心的，但又听说此阵法需与星象结合方可使用，因曾听说过这样的阵法，却不曾见过，又正巧首领寻找此道中人，便来毛遂自荐，心中想着既能帮了首领大忙，又能满足自己一窥这奇阵的心思。"木麟微低着头表示出自己的诚恳与谦虚。

潘诩听了他这一番话，连连点头，"果真人不可貌相，小兄弟年纪轻却是有真本事的人，不像那些人，胸无点墨也敢来糊弄我！"

潘诩便问木麟来历。木麟称是从湖北赶来的，说了几句湖北话，潘诩更是放下心来。木麟本就是湖北人，幼年家中遭遇变故，被师父救下带回西安，那时虽年纪小，但终究是乡音难改。若说自己从西安来，难免潘诩会怀疑，他派张喆去偷的东西，那张喆回来必是会一一说起偷盗过程。木麟先前一直担心朱云，如今最该担心张喆才是。那朱云只是交过手，没见过自己面貌，张喆却是不同了。木麟想到这里心下有些慌，但求张喆不在这里。

潘诩招呼手下准备好酒好菜，拉着木麟喝酒闲聊。木麟不常喝酒，喝得几口便有些微微晕眩，生怕酒后吐真言。

潘诩见木麟没什么兴致，眯起眼睛说："等我叫几个姑娘来，这些姑娘可都是我四处搜罗来的绝色佳人。"木麟推托不成，只好笑笑，心想这潘诩还未打下天下便已经开始给自己填补三宫六院了。

不多时外面传来莺莺燕燕的声音，紧接着一个个穿着花枝招展的身影走进主营。木麟低头吃菜无心去看，偏是潘诩叫了两个姑娘去伺候他喝酒。身边传来的浓重脂粉味让他喘不过起来，抬头去看，顿时手中的筷子掉在地上。

潘诩口中的"绝色佳人"此时倚在木麟身上给他夹菜，一个眉毛连成了"一"字型，另一个嘴上长了一圈"胡子"。

木麟心中叫苦，如此"绝色佳人"他实在消受不起，想是那潘诩故意整他，抬头怒瞪潘诩，再看他身边的两位"美人"，只看一眼木麟就呆在那里。潘诩身边的二位实在是……实在是……木麟把头转回来，咬咬牙，忍受着身边两个"绝色佳人"的殷勤，闭着眼睛吃这顿酒席。

早上外面一阵嘈杂，木麟头痛欲裂的起身，想起昨晚的经历，堪比地狱，若不是谎称自己不胜酒力要休息，不知是不是还有命活着。

潘诩的样貌也算中上之资，不成想他对美人的标准却与常人相差十万八千里。

外面的人听到帐内的动静，知道木麟起来了，便打来水伺候他洗漱，之后带他去见潘诩。

潘诩早已等在大帐之中，示意木麟走近去看。桌子上正放着那张丰彩阵图，因为曾经一分为二，图纸上有拼接的痕迹，但不影响图案和文字。

木麟亦是第一次见到丰彩阵图，压抑着心中起伏的情绪，脸上带着装出来的疑问看向潘诩。潘诩只是对他点点头，说："木兄弟你走近些看，仔细看清楚。"

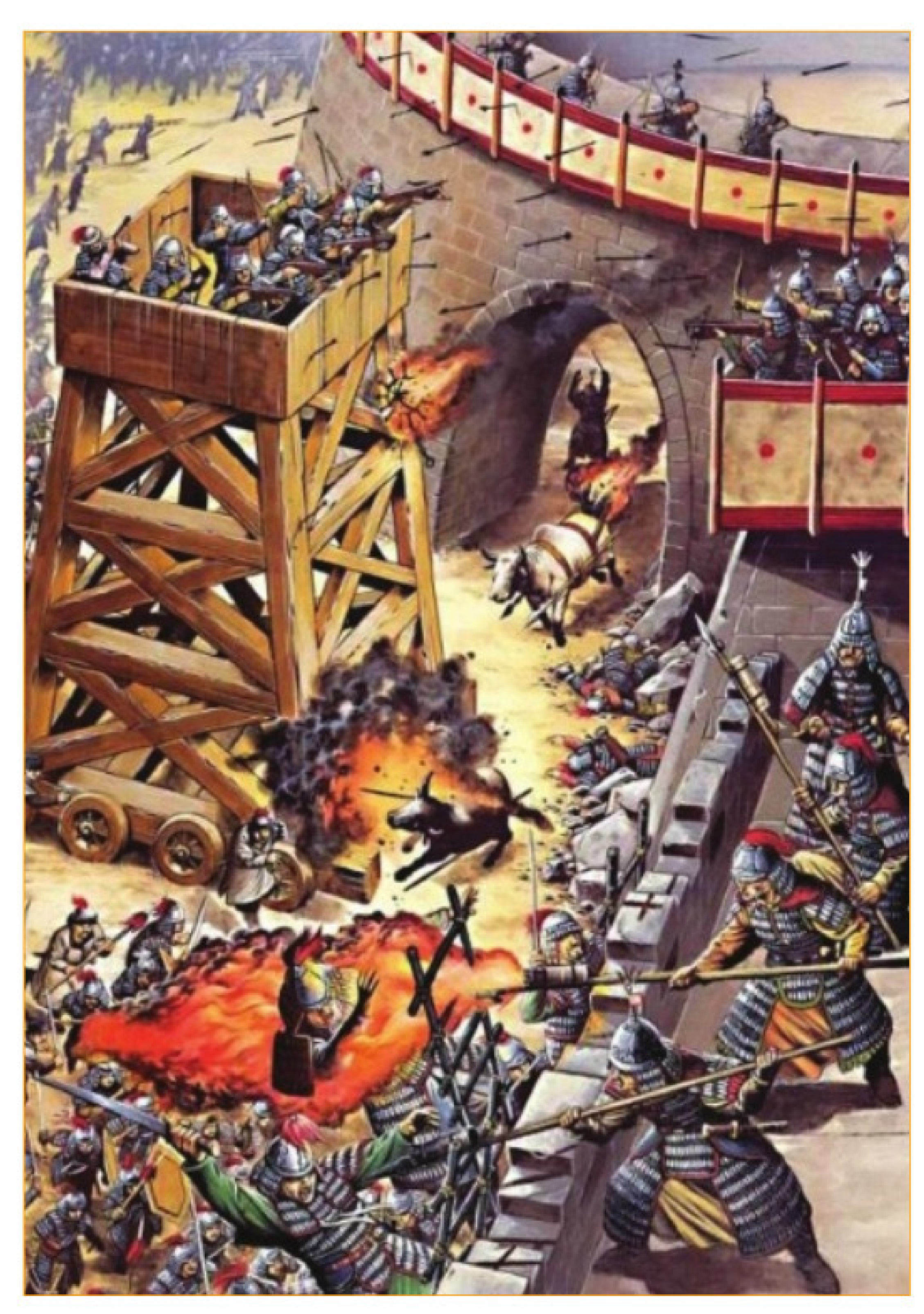
木麟上前仔仔细细将图纸看了一遍，看完后摸着下巴，满面愁容的在帐内走来走去。潘诩见他什么都没说，又是这副样子，当下急着问他："有何问题？是阵法太复杂？"

"首领这个不必担心，阵法所对应的星象我可以算出来。但是……"木麟又是故作沉吟，惹得潘诩急着问后话，"我自小跟着一位精通星象的师父学习个中法门，我师父曾给我讲过一个失传已久的事情，他当年所描述的与这阵法全部一一对应。"

"失传已久？"潘诩看了看阵法图，又看向木麟。

"此阵法带有邪气，若是操演施用会出大问题。"

潘诩见木麟一脸正色，却还是不大信，说："不可能，我军已经操演



多次，什么事都没有。”

“首领已经开始操演了？怎么我未见他们在场内演练？”木麟盯着潘诩，此人果然藏得很深，虽然在有些方面所做的抉择不明智，但对这个阵法显然是费了不少心思。

潘诩心中也有盘算，这个木麟懂得星象，要牢牢抓在手里，现在留他性命，待到霸业一成再杀他也不迟，如今就算跟他说了也无妨，只要不让他出去，他想知道什么都可以。“此阵法当然要挑选最精壮的人来演练，如今走位都已经很是熟练了，只差配合星象，选好了时日便可揭竿而起。”

木麟一听心里着急，脸上却还克制着情绪，将先前武启天说的关于丰彩阵的事情又讲了一遍给潘诩，当然略过很多容易暴露自己的信息。

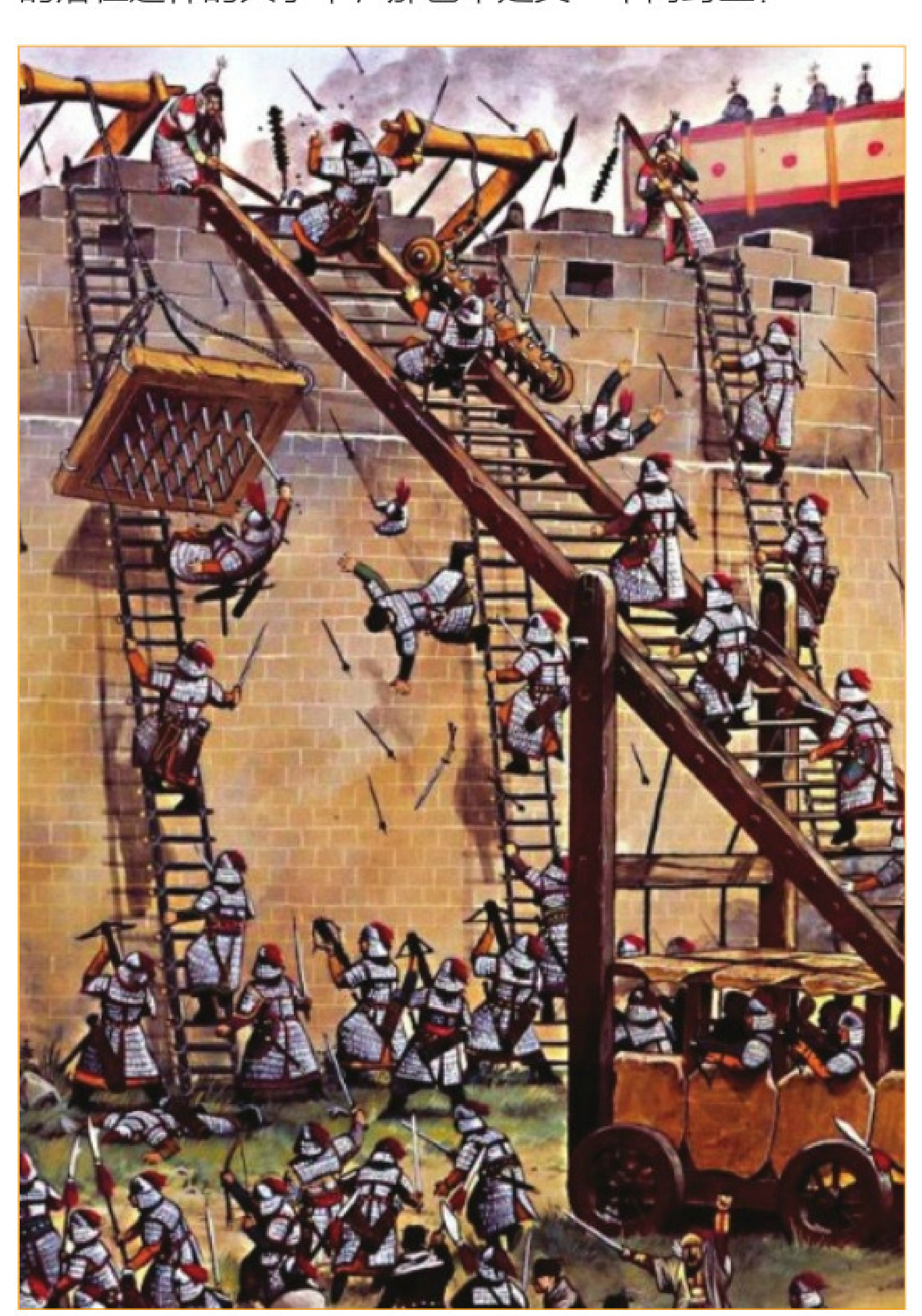
木麟以为这番话说出来，潘诩会打消启用丰彩阵的念头。不曾想潘诩根本不信那些说辞，反而怒道：“这一定是那司天派放出的谣言，想要阻止我的霸业！”

“司天派是什么门派？”木麟明知故问。

潘诩见木麟问他，顿时得意起来，“我曾逼着一个人砍了自己的胳膊跑出去，尔后放话说传说中的半张图纸在他身上，不过是为了引出另外半张图纸罢了。这阵法图本是一个叫司天派的东西，因为多年前的门内斗争而流散。我机缘巧合下得到半张阵法，若不是如此，也不会建立招安军团。”潘诩想起当年得到图纸的经历，不由觉得这是命中注定他要一统山河，越发得意：“哼哼，我本是不知道司天派这门派的，是我派去的那人潜入以后才知晓，那人妻女在我手上，不为我拼命我就要了他妻女的命。不过，他终究是把另外半张图纸给我偷了出来。”

“那个人将图纸拿回来，首领定是重重赏赐了他。”木麟一只手背在身后紧紧握成拳头，恨不得立刻狠狠踹上张喆两脚。

“赏赐？他少了条胳膊，一个残废留着还有何用？更何况他的妻女早就被我杀了，没告诉他罢了，拿到图纸我便一刀了结了他，让他去黄泉路上跟妻女团聚，岂不是更好？”潘诩说得漫不经心，木麟心里却阵阵发寒，若是天下真的落在这样的人手中，那岂不是又一个商纣王？



木麟漫无目的地在营地边缘溜达，这里人少安静。木麟正为无法说服潘诩放弃丰彩阵发愁，突觉身后一阵杀气，回身看去却是朱云短刀劈来。

木麟忙闪身躲开，喝问：“你是何人！”

朱云冷哼一声，“小子少跟我装，那日劫走那重伤之人的不就是你们，当我在江湖上是白混的？这两日见你就觉得可疑，再仔细看你走路步法，与那日三人一样！”

木麟心知朱云终究是高手，瞒不过他。见他又要动手，忙喊道：“你若杀了我，便是助纣为虐！”

这话果然有用，朱云立刻停了下来，等着木麟的后话。

“那日你所追的重伤之人，是潘诩派出去的，那人身上本就没有半张图纸，你也不过是潘诩用来引人耳目的棋子。他替潘诩偷到另外半张图纸后，便被杀人灭口了。”木麟见朱云表情有所疑惑，继续道：“你加入招安军团前，江湖上人人都知道你朱云是高手也是侠士，如今却投靠潘诩手下，太是可惜。”继而又把丰彩阵图的事情与他说了一遍。

朱云在江湖混迹多年，木麟说话是真是假一眼便知。仔细想想潘诩行事作为，确实太过残忍。他将木麟带到一处隐蔽之所，又仔仔细细问了一遍前后经过，深觉自己助纣为虐，帮潘诩杀了许多江湖中正派人士，心中悔疚，当下便决定要帮司天派抢回丰彩阵图。

“师父说若是不能抢回便把那图纸毁了，定不能留下，以免再落入恶人之手为祸世人。”木麟说。

“你那两个同门是否也在邯郸城内？”朱云隐约记得在邯郸城里见过两个与木麟年纪相近的小子，现在回想应该就是了，走路的步法都是一样。

“正是，只是我苦于不能联络他们，潘诩是绝不会让我出去的。而且我若提出离开，恐怕他会起疑心。”木麟微皱眉头，“更何况按照他的行事作风，只怕事后我也要被灭口。”

随后二人商量一番，由朱云带木麟亲笔信前去和程允锦鸿见面，说明营中情况。

朱云走后，木麟便被潘诩叫去，让他讲清楚阵法如何对照星象。潘诩虽然也看了一些此类书籍，但不过是皮毛功夫，更深的终究是不明白。木麟表面认真，实际上是胡说八道，反正潘诩也听不懂。

潘诩按照木麟所说开始操演，抱怨效果没有变化。木麟只好哄骗他只有真正打仗时此阵才能发挥威力，不时还是将此阵法的弊端挂在嘴上。潘诩每每听到这些话便会怒骂司天派散



播谣言，然后拂袖而去。

当天晚上朱云回到营中，传递了锦鸿和程允的口信，还带来了北方鞑虏已经快要打来的消息。看来潘诩也已经知道了，所以近两日都在抓紧操演阵法，召回散落在全国的招安士兵。朱云说清兵已然打跑了李自成，如今知道还有招安军团，未免后患，势必要将招安军团铲除，恐怕不日就要到了。

木麟推算了日子，与锦鸿约好就这一两日等他的消息，偷到图纸便走。

潘诩终日将图纸随身携带着，木麟如今虽然有朱云帮忙，但只怕偷到图纸后被潘诩过早发现，这里几千人，纵然有朱云在，他们二人也未必能跑出去。计划定好后，木麟便时刻伺机而动。朱云在招安军团的时日不浅了，但潘诩却不让他近身，没有要紧事情都不见他，可见朱云对潘诩的用处也没多大了，所以偷图纸还是要木麟去。

偷图纸的过程比木麟想得要顺利。原来潘诩搂着他的“绝色佳人”喝醉之后，在他身上摸来摸去，潘诩也只会以为是自己的美人在摸他。至于那些美人，木麟毫不犹豫将之打昏，然后大肆在潘诩身上翻找图纸。

当木麟和朱云拿着图纸与锦鸿程允会合时，潘诩已然带着他的军队浩浩荡荡地布好阵法。因为声势太过浩大，木麟四人觉得事有蹊跷，前去查看，乔装混在招安士兵里。见潘诩骑在马上手中拿着一张纸，狂笑道：“还好临摹了一份阵法图，不然可坏了我的大事。”

“可恶，图纸还是在他那里，一定要毁了才行。”程允在一旁切齿道。

锦鸿拍拍程允的背，“宽心，有我呢。”掏出事前掰好的烧饼，对准潘诩手中的图纸连掷出去，那图纸瞬间多了三个洞。锦鸿对木麟说：“还好你拿回来的是原版，不然烧饼可是射不穿羊皮。”

前方开始了骚动，很显然潘诩怒了。正巧他们混在士兵里，此时一乱周围的人都互相观看，旁边开始有人喊“在这里在这里！”

潘诩听到喊叫立刻朝这方向看来，认出木麟后，双眼通红地指挥士兵将他们诛杀。

“木兄弟你去毁了图纸，我们替你挡着。”朱云说着，拔刀将身旁那个大喊的人砍死。锦鸿也不多说，拿出烧饼向周围那些士兵嘴里弹去，烧饼直深入喉，中招的人咽不下去又吐不出来，便这样给活生生噎死了。

木麟趁乱纵身向潘诩跃去。潘诩没想到他会突然向这边来，一时没有准备，就这样让他把手中图纸抢走。图纸到手后，木麟一时找不到身上的火折子，索性将图纸撕得稀烂全数塞入口中吞咽下去。

潘诩大怒，命人准备弓箭射杀他们。木麟心知凶多吉少，赶回锦鸿身旁，将身上的原版图纸塞进锦鸿衣内，“你快走，我们替你挡着，定要给师父一个交代！”见锦鸿不愿走，木麟发狠道：“你走了我们未必死，可你不走我们若真的都死了。这图还是要落在潘诩手上，谁回去给师父报信让他安心？！我们都死了师父怎么办？！”

“锦鸿你快走吧！”程允身上已经多处中刀，跑上前猛地推了他一下，便转身又去厮杀。

“快走！”木麟近乎嘶吼，挥剑砍杀着周围的士兵，为锦鸿开出一条血路。锦鸿终究是个孩子，从前在江湖行走虽有凶险，却从未经历此刻的生离死别，但木麟是大师兄，他的话有道理也一定要听，咬咬牙哭着转身飞奔而去。

木麟见他跑了立刻回身去帮朱云和程允，只是晚了一步，程允身中几十刀早已倒地不起，去探鼻息已然气绝。朱云还在垂死挣扎。四周箭雨齐飞。木麟眼看着朱云瞬间便成了刺猬，自己也和他一样。

木麟闭上眼，耳畔听到隆隆的马蹄声向这边靠近，然后又是一阵厮杀声，模糊地看见许多清兵。然后，一切归于沉寂，他永远也不会知道结果。

锦鸿回到司天派时，武启天已经回天乏术，那次吐血之后因为日日惦念阵法之事，又担心徒弟们的安危，耗费精气，使伤势更加严重。知道木麟和程允回不来了又是一重打击，本就快要油尽灯枯的身子，再也撑不住了。武启天想着死去的木麟和锦鸿，自小带大如亲生般，如今因为一张图纸枉送了性命，哭着对锦鸿说了最后一句话：“烧了图纸……”之后便再也没了声响。

潘诩颠覆大明的野心，被清军代替他实现了，招安军团或降或杀。

“家没了。”伺候武启天的那小童哭得鼻涕眼泪糊在了一起。

锦鸿拿出粗布擦干净孩子的小脸，轻声说：“不哭，跟着我就行，咱们去找个新家。”

锦鸿带着那个孩子离开了西安，后来再没人提起过曾经有个司天派。或者该说，江湖上自此再也没有了司天派，真真正正的销声匿迹。（全文完）

2011年上半年上、下旬刊目录

林晓：限于版面，所有目录中均不包括每期固定内容“要闻闪回”“大众特报”“应用在线”“网罗天下”“晶合通讯”“读编往来”和“TOPTEN”。文章题目前的数字表示“期数－页码”。

新品初评

专栏评述

网络时代

实用软件

硬件评析

专题企划

前线地带

评游析道

2011年上半年中旬刊目录

林晓：限于版面，目录中不包括每期固定内容“晶合通讯”“读编往来”和“TOPTEN”。文章题目前的数字表示“期数–页码”。

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

@育碧软件
1中－71 狂飙——旧金山
2中－79 汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士
3中－81 刺客信条——兄弟会
4中－71 狂飙——旧金山
5中－75 岁月催人老：“英雄无敌”系列回顾
6中－81 刺客信条——启示录
@美国艺电
1中－73 死亡空间2
2中－81 阿玛鲁王国——惩罚
3中－83 战地3
4中－73 阿玛鲁王国——惩罚
5中－79 战地3
6中－83 极品飞车——狂飙
@仟游软件
1中－75 永远的毁灭公爵
2中－83 生化震撼——无限
3中－85 永远的毁灭公爵
4中－75 黑暗领域Ⅱ
5中－81 马克斯·佩恩3
6中－85 马克斯·佩恩3
@完美世界
1中－77 《神魔大陆》魔宠全方位攻略
1中－78 载具！决战《神鬼世界》领土战争
1中－80 《完美国际2012》帮派系统深度解答
2中－85 《神鬼世界》诗舞者技能分析
2中－86 《神魔大陆》先祖陵寝副本攻略
2中－88 《笑傲江湖》研发团队访谈录
3中－87 《神鬼世界》现阶段职业点评
3中－88 《神鬼传奇》挑战黑龙与巨人
3中－90 《笑傲江湖》武学系统揭秘
4中－79 《神魔大陆》可爱的萱丫头
4中－80 《神鬼世界》神射手解析
4中－82 《倚天屠龙记》江湖门派传说
5中－83 《神鬼世界》双宝窟来袭
5中－84 《神魔大陆》行走在克兰蒙多的吟游诗人
5中－86 《赤壁》战场幻想八阵图攻略
6中－87 《神鬼世界》灵魂、神兵与弑神的抉择
6中－88 《完美国际》灵族秘籍
6中－90 《诛仙2》鸿蒙试炼闯关经验分享
@金山多益
1中－83 《神武》赚钱方法大揭秘
1中－84 《梦想世界》法师养成入门攻略
2中－91 《神武》开年大戏全揭秘（上）
2中－92 《梦想世界》武魂任务初探
3中－93 《神武》阵法技能探讨
4中－85 《梦想世界》挑战修罗攻略
4中－86 《神武》人类门派攻略
5中－89 《神武》跑商完全攻略
6中－93 分析《神武》寒冰宫新宠物
6中－94 《梦想世界》100级剧情全攻略
@搜狐畅游
1中－87 《鹿鼎记》小宝梦境除魔记
2中－95 《古域》时人大战娲斗巫神
2中－96 《鹿鼎记》帮会属地任务另类讲解
3中－97 《古域》时人大战冤魂
3中－98 揭秘《鹿鼎记》金顶乱世活动
4中－89 平行空间与《鹿鼎记》的前世今生
4中－92 跨服将成为未来网游的发展趋势
5中－93 浅谈《鹿鼎记》职业革新之路
5中－96 专访《鹿鼎记》主策划“代号Gamer”
6中－97 《鹿鼎记》六大职业特色解析
6中－100 详解《鹿鼎记》三职同修
@亿田游戏
5中－98 《七朝争霸》战争之路
6中－102 《七朝争霸》武将体系详解
@游戏学院
1中－90 命运掌握在自己手中——记汇众教育上海虹口（游戏）校区李仲涛
1中－91 用行动实现人生理想——记汇众教育青岛（动漫游戏）校区学员高健
1中－92 逆风的方向更适合飞翔——记汇众教育西安（动漫游戏）校区梁峰
1中－93 做一个平凡却不平庸的人——记汇众教育优秀学员支伟
2中－98 “兴趣＋实践”是最好的老师——从教学游戏化到游戏教育重实践
2中－99 订单培训 不拘一格 动漫产业 逆势飞扬
2中－100 喜结动漫，幸福人生——记农村女孩的动漫发家致富路
2中－101 动漫游戏我做主 集结专业人才
3中－100 订单培训 不拘一格 游戏产业 逆势飞扬
3中－101 成都，游戏动漫人才的天堂
3中－102 揭秘游戏设计，看如何成为高薪一族？
3中－103 成功新捷径 做个月薪8000的游戏设计高手
4中－94 零基础，低门槛，打造游戏制作精英
4中－95 动漫游戏培训“兔飞猛进”市场火爆
4中－96 动漫人才炙手可热 企业百万年薪急聘
4中－97 动漫游戏设计师热招
5中－100 游戏开发人才，真凭实学“不愁嫁”
5中－101 学历、证书≠未来　只有能力才能让你学业有成
5中－102 成都，游戏动漫人才的天堂
5中－103 汇众毕业生月入丰厚
6中－104 不上大学也当金领，一个游戏爱好者的成功之路
6中－105 选择大于努力——一名大学生的成功故事
6中－106 汇众教育成就我的动漫梦想——记青岛校区成功学子刘溢
6中－107 “游戏”人才走俏职场，百万年薪虚位以待

评游析道
1中－100 猛男山克
1中－101 《黑暗骑士》——表演派的新星
1中－102 鲜肉大餐
1中－104 《戴斯班克》——希望、爱与勇气
1中－108 前线任务“退化”
1中－110 以“哥特”之名
1中－112 席德·梅尔的“野蛮”
1中－116 政客们的游戏
1中－121 游戏英雄传：Peter Molyneux，谎言与灵感并存
1中－124 失落的群星：3DO，末路英雄
1中－129 “恺撒大帝”——罗马我建造
2中－108 英伦味道的《灰质》
2中－109 乔·巴布罗很生气
2中－110 核弹级别的神作
2中－111 让导弹飞
2中－112 剑的传说，永不终止
2中－117 草根引擎之战
2中－120 游戏英雄传：Lorne Lanning，艺术向大师
2中－123 失落的群星：始于维加斯，终于太平洋
2中－128 中古游戏史：冥界狂想
2中－131 罗刹君：请放下你的伏特加！
3中－110 使召命唤
3中－111 战神的挑战：2
3中－112 《死亡空间2》：越战斗越快乐
3中－114 Notch的世界
3中－117 龙歌，一曲绝唱
3中－120 创界劫难
3中－122 DRM的艰难一年
3中－125 游戏英雄传：高举大锤的“史高飞”
3中－127 失落的群星：布兰森爵士和维珍互动
3中－130 死亡空间大科技
3中－134 那些会吓到妹子们的美式恐怖游戏
3中－140 和HUD说再见
4中－102 自由岛，禁锢行
4中－103 《愤怒的小鸟》：偶然与必然
4中－104 非主流穿越
4中－105 这不是“战国”？
4中－106 你会怎样做游戏
4中－107 我的绿茵传奇
4中－108 名作之后
4中－112 人人都爱玩法师
4中－114 洛杉矶之战
4中－116 再见，显卡危机
4中－118 游戏英雄传：克里斯·泰勒——那个胖乎乎的战神

攻城略地

软硬评析

游戏剧场

快评



今天上午我看完了6月上杂志，这期杂志给我印象最深刻的两篇文章一篇是《沉默的浪潮》，这篇文章分析了网民的一些特征及其本质，看完这篇文章后引发了我的一些思考；而另外一篇文章是《美丽新世界-从Minecraft到Ace of spades》，这篇文章介绍了两款风格独特但是非常受欢迎的独立游戏。应用类文章《条条大路通罗马》写得也不错，文章条理清晰，看完后我学到不少东西。杂志后半部分几篇游戏评析类文章观点鲜明，都有一定道理，其它栏目依然保持了杂志的一贯风格。（**软盘 112233grrrr**）

林晓：转眼2011年已经过去了一半。在上半年的杂志中，哪些给你留下了深刻的印象？欢迎来信评述。记住我们的邮寄地址：北京市海淀区阜石路68号院《大众软件》杂志社“读编往来”栏目收（邮编100039）。

你正在看的这本杂志，有什么感受立刻告诉我。你可以Email给我:linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信寄给我：北京市海淀区阜石路68号院，邮编100039。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。P

热门游戏排行榜

截止日期2010年6月15日

单机榜



游戏名称	制作公司	上市日期
魔兽争霸Ⅲ 冰封王座	BLIZZARD	2003



游戏名称	制作公司	上市日期
星际争霸Ⅱ 自由之翼	BLIZZARD	2010



游戏名称	制作公司	上市日期
愤怒的小鸟	Rovio	2011

4 票数 2218

游戏名称	轩辕剑外传——汉之云
制作公司	大宇
上市日期	2009



游戏名称	孤岛危机2
制作公司	Crytek Studios
上市日期	2010



游戏名称	极品飞车——变速2
制作公司	Slightly Mad
上市日期	2011

7 票数 2107

游戏名称	国土防线
制作公司	Kaos Studios
上市日期	2011

8 票数 2103

游戏名称	古剑奇谭
制作公司	上海烛龙
上市日期	2010

9 票数 2098

游戏名称	使命召唤——黑色行动
制作公司	Treyarch
上市日期	2010

10 票数 2045

游戏名称	龙腾世纪2
制作公司	BioWare
上市日期	2011

网游榜



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008

4 票数 2274

游戏名称	剑侠情缘网络版叁
制作公司	西山居
运营公司	金山游戏
上市日期	2009



游戏名称	梦幻西游
制作公司	网易
运营公司	网易
上市日期	2003



游戏名称	龙之谷
制作公司	Eyedentity Games
运营公司	盛大
上市日期	2010



游戏名称	永恒之塔
制作公司	NCsoft
运营公司	盛大
上市日期	2009



游戏名称	天龙八部2
制作公司	搜狐畅游
运营公司	搜狐畅游
上市日期	2010



游戏名称	倩女幽魂
制作公司	网易
运营公司	网易
上市日期	2011



游戏名称	天之痕Online
制作公司	大宇
运营公司	渡口网络
上市日期	2010



短信发送至10658899即可下载



游戏名称	激斗之异族的灭亡
类型	角色
售价	10元
短信点播码	67600



游戏名称	疯狂俄罗斯——可爱宝贝
类型	益智
售价	12元
操作系统	67602



游戏名称	开心MM棋牌4合一(智能版)
类型	棋牌
售价	5元
短信点播码	67616



游戏名称	钢铁勇士-秒杀之王
类型	动作
售价	10元
短信点播码	67618



游戏名称	开心农场之田园日记
类型	益智
售价	12元
短信点播码	67601



游戏名称	疯狂卡丁车-极速改装
类型	体育
售价	12元
短信点播码	67619

7 下载次数 34997

游戏名称	穿越前线-生化模式(增强版)
类型	射击
售价	15元
短信点播码	67620

8 下载次数 34721

游戏名称	魔界战记
类型	角色
售价	8元
短信点播码	67621



游戏名称	魔法弹弹堂
类型	益智
售价	6元
短信点播码	67622



游戏名称	江湖风云-雄霸天下
类型	角色
售价	8元
短信点播码	67623


《大众软件》开山网页游戏
七朝争霸
大软专服
徵兵令
7c.popsoft.com.cn
烽火前线告急，《七朝争霸》“大软专服”启动新兵招募计划
跨上战马，吃上皇粮，先头部队吹响集结号，
快快通知你的好友一同穿越七朝乱世吧！
穿越七朝乱世 成就帝王梦想！
来就送“大软”专属大礼包
“大众软件”宝典、500金币、5000银币

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN

定价：¥10.00元 本期特惠价：¥7.00元 邮发代号：82-726